平成8年10月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第11巻第22号通巻第181号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

October 15 1996 No.181

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



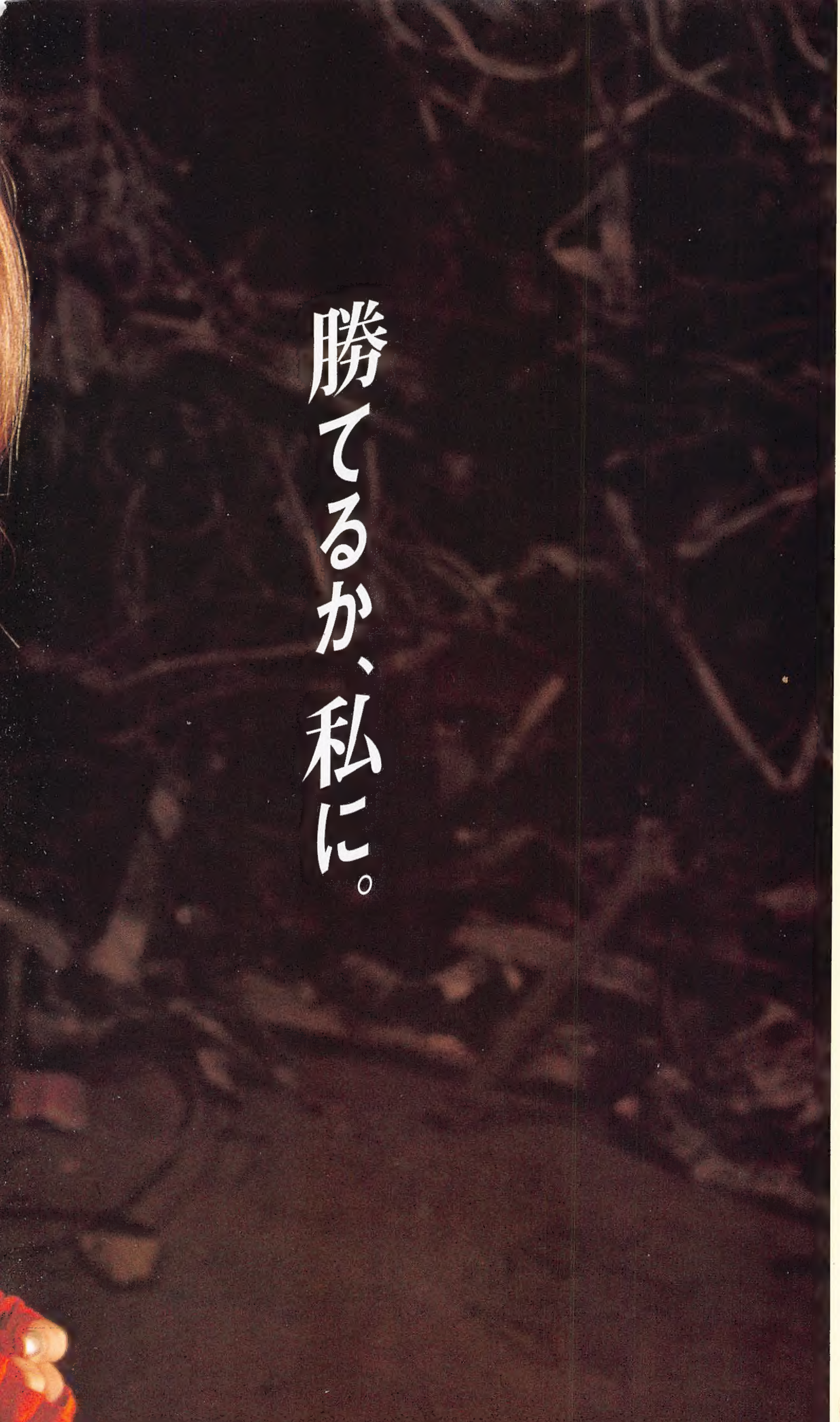
X-MEN vs ストリートファイター
バーチャファイター3

ニューゲームヒットパレード！
ULTIMATE DOMAIN(仮)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
ストリートファイターZERO2 ALPHA
レイストームほか

攻略の書・頂上到達への布石
蒼穹紅蓮隊/ラストブロンクス
サイキックフォースEX
ファイターズインパクト
スターグラディエイターほか
サイキックフォースキャンペーン結果発表
キャラクタープライズグッズ特集

特別付録
'96AM SHOW
最強ゲームは
どれだ!?

1996
10.15
毎月15日・30日発売／特別定価
550yen



●本物の格闘家の動きをモーションキャプチャーにより再現してリアルなアクションを実現。
●8人の使用キャラのうち7人は、3つの格闘スタイルの中から好みの流派を選ぶことができます。
●モーション・スライドコンボにより、オリジナルの連続技をつくることができます。
●シフトボタンホールドにより、特殊な移動操作を行うことができます。

お待たせしました

ZUNTATA NEWアルバム リリース

ZUNTATA RECORDS

待望の2大タイトル!
サイキックフォース
レイストーム

オリジナルBGMの全曲収録はもちろん、
豪華アレンジャー陣による
アレンジバージョンも収録!

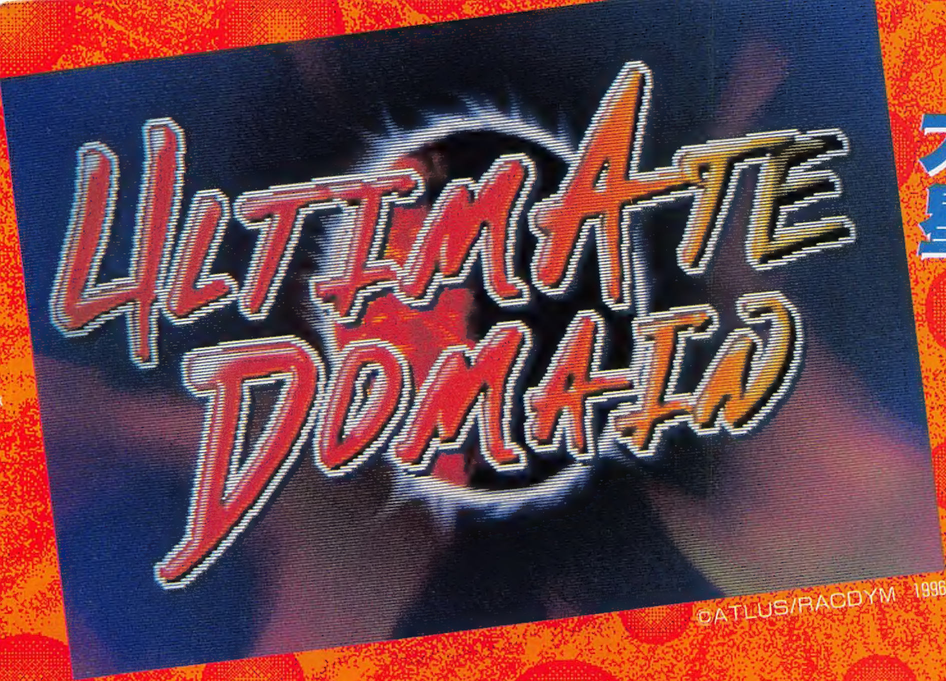
2枚そろって10月発売予定!!

Coming Soon!

詳しくは、次号を見てネ!

ZUNTATAの最新情報はタイトーホームページ内「ZUNTATA ホームページ」でCheck!(http://www.taito.co.jp)


TAITO
TAITO FX-1
CGフルポリゴン対戦格闘ゲーム
FIGHTERS' IMPACT
"ファイターズ・インパクト" 1996年9月、新登場。



巻頭スクープ！

太陽は生命の星だ!!

アトラスが斬新なコンセプトのもとに、初のポリゴン格闘ゲームを世に送り出す！

担当：アティトシ

※画面は開発中のものです。

アトラスと聞いて、一番記憶に新しいアーケードゲームは『豪血寺外伝　最強伝説』。本誌でそれを最後に取り上げたのがNo.155（95年11月15日号）だから、格闘ゲームというジャンルにおいては、実に1年近くも沈黙を守っていたことになる。

しかし、やってくれました。久々に発売されるこの『アルティメイト　ドマイン』は、何と完全オリジナルポリゴン格闘ゲーム。豪血寺の流れを重視してきたアトラスにとってはかなりの冒険と言っていい。

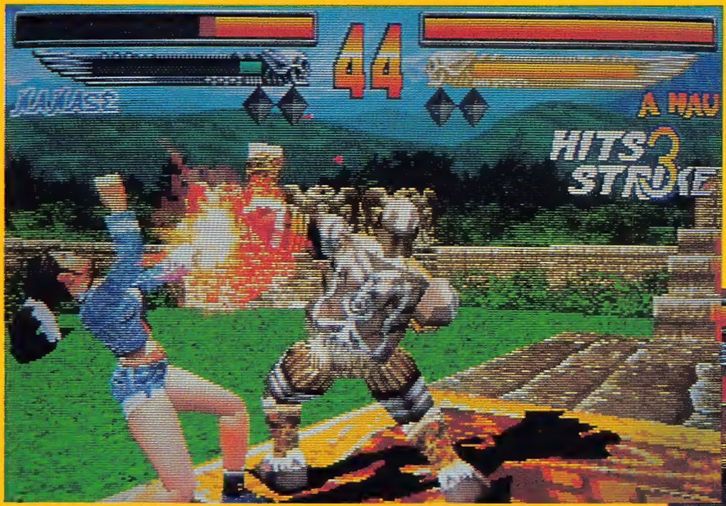
アトラス格闘ファンにとっては、その冒険を良しとしない人もいるかもしれないが、それならそれで、別ページの『グループオンファイト』がお薦め。

とは言え、ポリゴン格闘ゲームが現在のアーケードの主流（プリント倶楽部か？）であることは誰もが認めるところ。

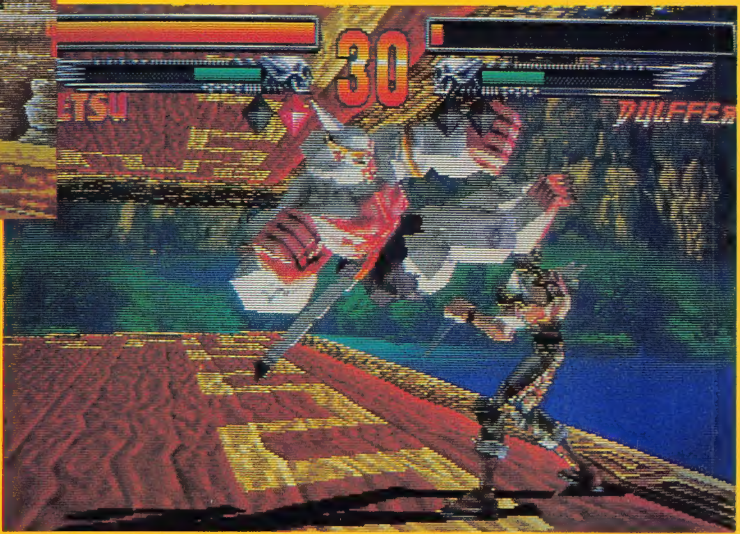
発売はまだ先だが『グループ…』共々チェックしておこうぜ。



大自然の中で、女キャラを痛めつける今日このごろ。



リングアウト制を採用してそうだが…。



天井がありそうだけど…。ただの演出か？

タイトルの意味は？

ゲーム内容を説明する前に、タイトルの意味を考えて、バックストーリを考察してみよう（正式ストリートは次号以降で）。

まず〝ULTIMATE〟。この単語は発音もしやすいし、割と聞き慣れていると思う。〝最後の…〟とか〝最大の…〟といった意味。

そして〝DOMAIN〟は〝領地〟という意味がある。

つまり、このゲームでキャラは、その〝最後の領地〟を

得んがための戦いを繰り返すことになり、その領地を得た者が…。てのが我々の推測。

そのため登場キャラも、その地に根付いた原始人らしき奴や、森林の奥地で育ったかのような怪獣（？）に加えて、人間の戦士がいる。

最終的には全8キャラが使用できるらしく、その内女キャラは3人。今回の画面写真では全キャラ見ることができないが、あまりお気に召さないという人は、次号以降の登場を待っていてほしい。

ハイレベルアクション！

操作方法も1レバーで3ボタン。もはや定番になりつつある、このシンプルな配置は、ポリゴン格闘ゲームをやっている人なら、役割さえも想像に難くないはずだ。が、正式にはまだ決定されていないみたいなので、もしかしたら、その想像を裏切られてしまうかもしれないぞ。

さらに、これもある意味定番化されているが、キャラの動きはモーションキャプチャーの技術の採用によって滑らかに。そして、よりリアルなものとなってくる。

しかも、その材料となるアクションはJAC。ジャパンアクションクラブが演じており、派手でハイレベルな技も多数取り込まれているはずだ。

ただ、人間のキャラはいいんだけど…。怪獣とかはどうやって…。

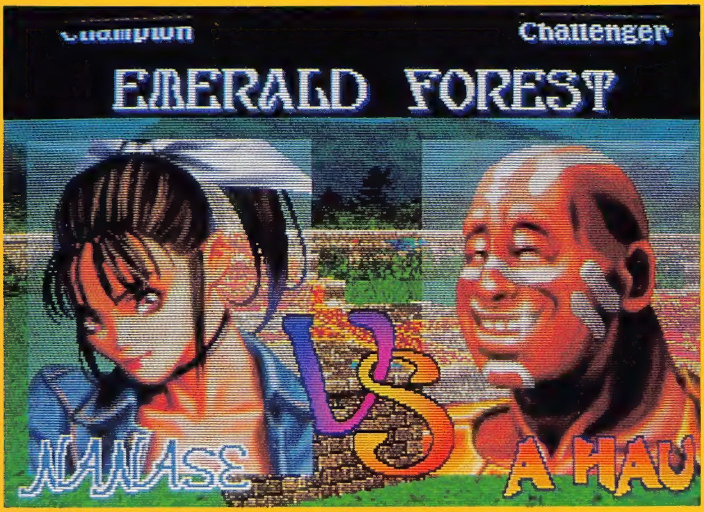
これぞ太陽の恵み

まだゲームシステム等、不明な点の多いこのゲームだが、決定している特徴的なシステムが1つだけある。

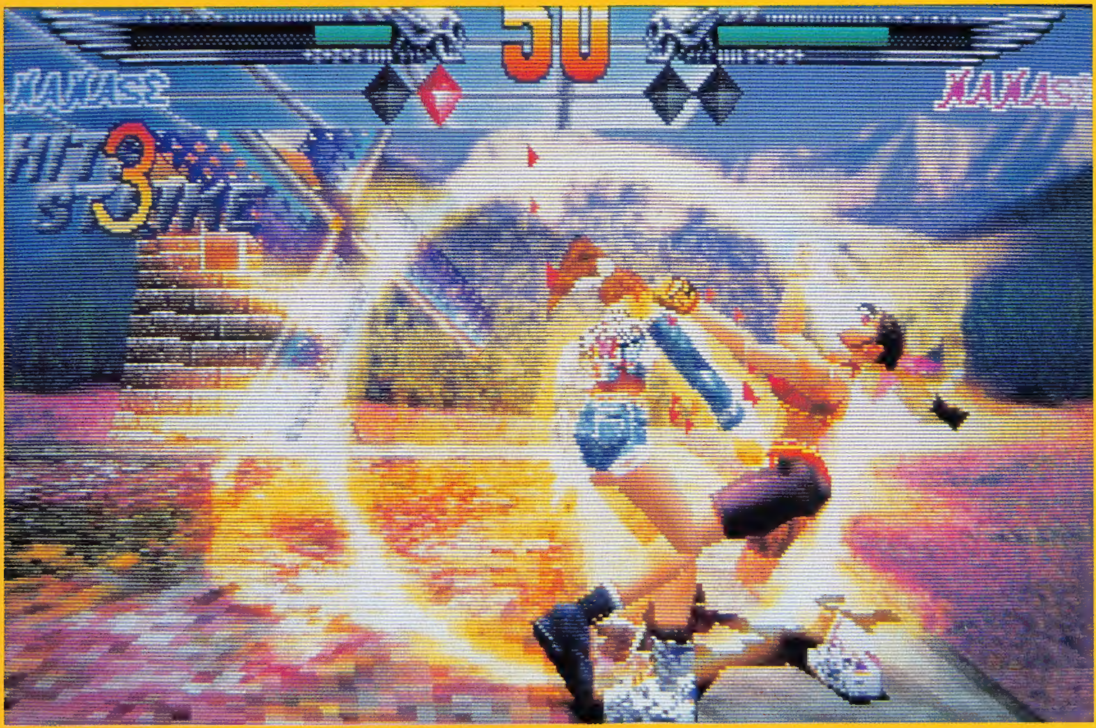
それは"SOL＝POWER"。直訳すると"太陽の力"だ。一種の超必殺技のようなもので、派手で強力な技が出せる特殊能力のこと。

全キャラ所有していて、恐らく体力ゲージの下の、もう1つのゲージがそれに関係していると思われる。

ま、何にしても発売は、まだ当分先らしいので、現在分かっていることはほとんどない。これからの続報に期待してくれ。



女キャラと原始人（？）。名字とは珍しい。



ナナセのソル＝パワーらしき技。なるほど派手だ。



非常に待ちどおしい。続報に期待してくれ。



これもソル＝パワーか？確かに太陽の光を源にしてるっぽい。

スピーディー&アクティブ!!

X-MEN™ VS. STREET FIGHTER

MARVEL COMICS

キャラチェンジシステムがおもしろい!エリアルレイヴや合体技も派手でいいぞ。

※画面は開発中のものです。







ついに姿を現わすヴァリアブルヒーローバトル

いよいよ発売日が迫ってきた「X-MEN VS STREET FIGHTER」。

紹介2回目となる今回は、より詳しく、システム関連の紹介をしていきたいと思う。

もちろん、全プレイヤーキャラの紹介もバッチリあるぞ。

2人1組相棒をさがせ

このゲームの最も特徴的なところ、それは「必ず2対2で闘う」という基本ルールだ。

1人のプレイヤーが、キャラセレクト画面で使用するキャラクターを2人選び、その2人を使って相手チームと闘うことになる。

キャラクターの交代はいつでも可能で、体力ゲージはそれぞれに1本ずつ、つまり2本あることになる。相手チームの分も合わせれば、体力ゲージは画面内に4本存在するわけだ。

「ラウンド」といった概念はなく、相手チームの体力ゲージを2本とも無くせば勝ちの1本勝負で、じつにスピーディーな試合展開だぞ。



まず1人目を選び……。



次いで2人目をセレクト。



さあ、対決だ!

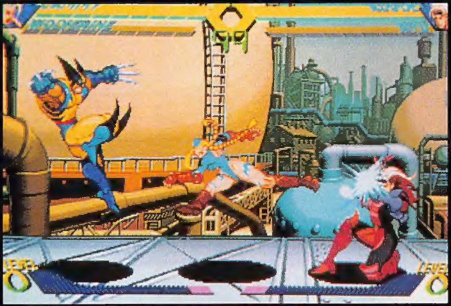
タッグマッチといえば合体技・交代技

いつでもキャラチェンジのできる「ヴァリアブルヒーローバトル」を採用しているだけあって、2人同時攻撃技や交代時の攻撃などが充実している。

次の3つのテクニックを上手に使って、タッチワークを円滑に行おう。

「ヴァリアブルアタック」

通常のキャラ交代技。大P大Kの同時押しで、画面外にいる控えのキャラが跳び蹴りを出しながら乱入してくる。それまで闘っていたキャラクターは、無敵状態になって画面外へ退去していく。乱入してくるキャラは別に無敵ではないので登場時にやられる可能性があるが、この交代モーションは非常に素早い。ボーッとしてると跳び蹴りを食らってしまうぞ。

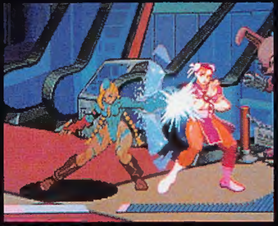


ウルヴァリンが退去して、画面外からキャミィが登場。

「ヴァリアブルカウンター」

相手の攻撃をガードしている最中にコマンドを入力することで、パートナーが乱入してきて攻撃をしてくれる。このとき、そのまま交代してしまい、ガードしていたキャラは引っ込むことになる。

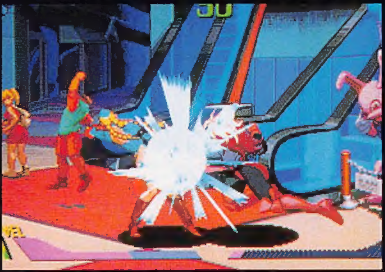
言ってみれば「ゼロカウンター」のようなもので、ハイパーコンボゲージ（後述）を1本消費する。ただ、ヴァリアブルアタックと同じで、引っ込むキャラは無敵だが乱入してくるキャラはやられる可能性があるぞ。



春麗がキャミィの攻撃に対してヴァリアブルカウンター！



画面が暗転して、相棒が登場する。そして…



硬直中の相手に攻撃だ！でも、コマンド入力するタイミング次第では、役に立たないこともあるぞ。

「ヴァリアブルコンビネーション」

ゲージ2本を消費する合体超必殺技。コマンドを入力した直後にパートナーが現われて、2人でハイパーコンボを炸裂させるのだ。ハイパーコンボ終了後、キャラが交代する。

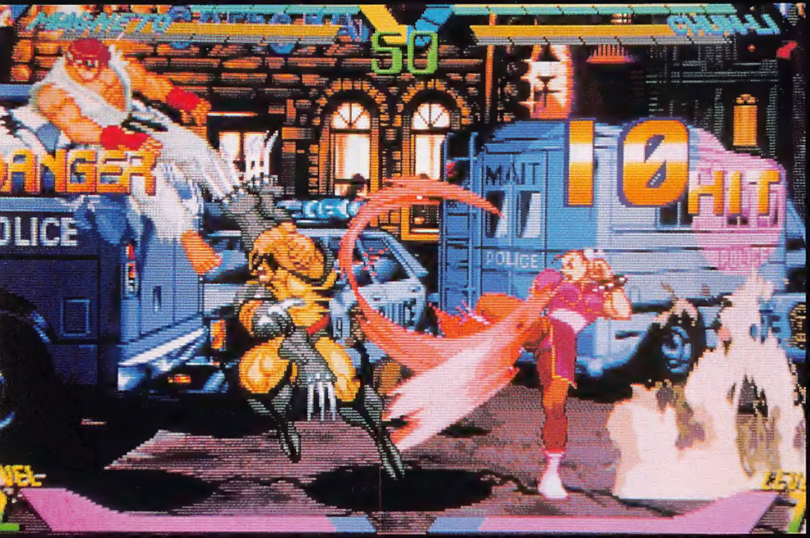
さすがに2本も使うだけあって威力は抜群。派手な演出も手伝って爽快感のある攻撃になっているが、これが実は、ただ適当に出せばいいというものではないのだ。

使用しているキャラの組み合わせによって、効果的であったり全々役に立たなかったりする。

たとえば、ベガのニープレスナイトメアのように地上で多段ヒットする打撃系のハイパーコンボとケンの昇龍烈破が同時に発動すると、昇龍烈破が相手キャラを上空へ打ち上げてしまい、ニープレスナイトメアが途中からヒットしなくなってしまう。

逆に、お互い飛び道具系のハイパーコンボだと安心して使っていけるわけだ。

また、2つ以上ハイパーコンボがあるキャラでタッグを組んでいるときは、どちらが出ているかによっても発動するかしないかを考えなければいけない。というのも控えのキャラがどのハイパーコンボを使うか、知っていなければならないからだ。



ウルヴァリンと春麗のヴァリアブルコンビネーション。突進系同志だ。

ゲームの基本は「マーヴル・スーパーヒーローズ」

ゲームは、基本的に「マーヴル・スーパーヒーローズ」だと思ってもらえばいい。この説明で、X－MENやマーヴル・スーパーヒーローズをやっていた人は分かると思うが、遊んだことのない人のために、どのようなシステムなのか解説していこう。

空中戦を極めろ！スーパージャンプ・エリアルレイヴ

X－MENシリーズを遊んだことの無い人にとって、おそらく1番の障害になるだろうシステムが、エリアルレイヴだ。これはスーパージャンプとセットで覚えるといい。

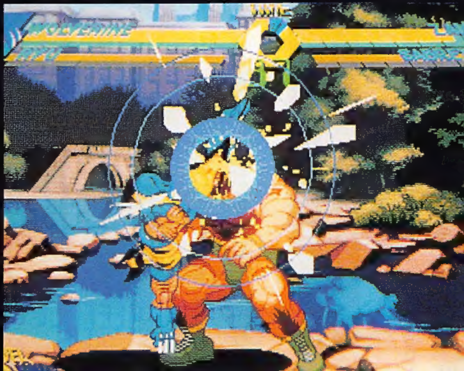
レバーを素早く下↓上と入力することでスーパージャンプができるわけだが、このスーパージャンプ中は、何回でも技を出すことができる。また接近するための1手段として、逆に逃げるための1手段としても利用できるのだ。

そして非常に重要な要素であるエリアルレイヴ。一気に大ダメージをあたえるチャンスだ。



スーパージャ〜ンプ！リュウも跳べるぞ。

エリアルレイヴには2種類入り方があり、空中にいる相手にダイレクトに空中連続技を決めていくものと、「エリアルレイヴ始動技」を当てて相手を空中高く舞い上げてから、自分もスーパージャンプして攻撃するものとに分かれるが、違うのは入り方だけで性質は同じだ。



今回、浮かせ技がヒットすると、写真のように効果グラフィックがつくようになった。これはウルヴァリンが立ち大Kでザンギを打ち上げようとしているところ。

エリアルレイヴ始動技は、つまりは浮かせ技なわけだが、これがヒットしている間にレバーを上に入力するだけで、キャラが自動でスーパージャンプしてくれる。打ち上げられた相手キャラは一定時間やられグラフィックのままなので、ここに連続技を入れていくのだ。



見ための派手なエリアルレイヴ。一体何段まで増やせる？

ベクトル理論

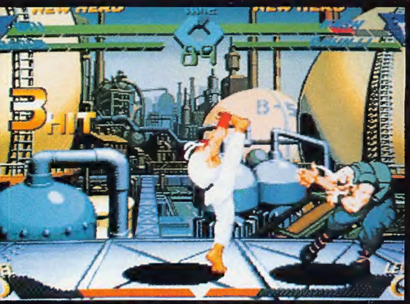
エリアルレイヴやスーパージャンプほどではないが、重要なシステムとしてベクトル理論がある。キャラクターの動きに加わる力の方向性が、

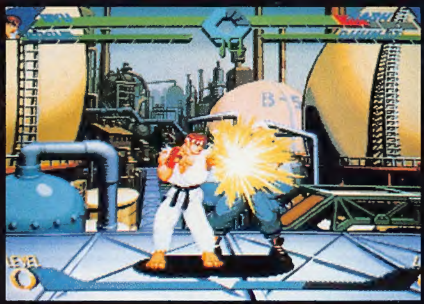
そのまま試合内容に影響を及ぼす。

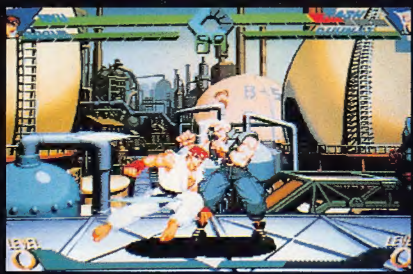
たとえば、地上で目の前に立っている相手に連続技を入れようとして、攻撃しているうちに離れてきて技が届かなくなったとする。しかし、ダッシュして前方への勢いをつけてからやれば、相手キャラへ近づこうとする力が働いているため距離があまり離れず、より多くの段数叩き込むことが可能になるわけだ。

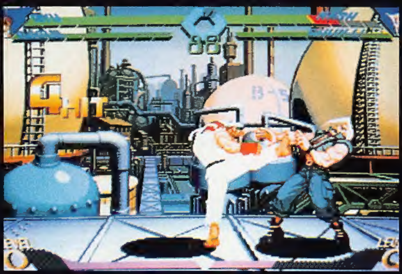
また、アッパー系の技ならば相手を上に打ち上げようとするし、前方へ突き出す攻撃(ストレートや体当たりなど)なら相手キャラを前方へ吹っ飛ばす演出が加わる。これらを利用して連続技や攻撃パターンを創っていくのがおもしろい。

ちなみに今日では常識となりつつあるダッシュ・バックダッシュだが、ストリートファイターたちにとっては初めての経験。忘れないようにしよう。


小P小K中Pまで入って中Kが空振り。


お互い立ったまま連続技を入れようとすると……


だけどダッシュから入れれば……

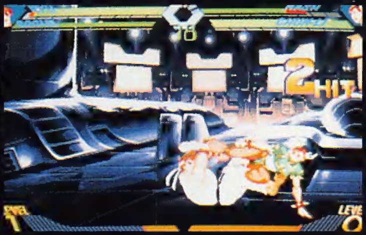

中Kまで入ったぞ。

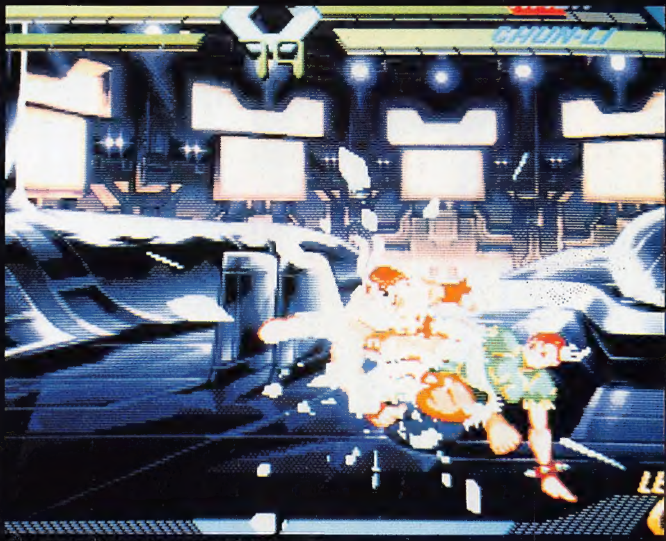
生死の分かれ目
追い打ち・ダウン回避・投げ抜け・受け身

X-MEN、マーヴル・スーパーヒーローズといえば、やられグラフィックのキャラに次から次へと追い打ちが入って恐ろしい連続技になることで有名だ。

足払いで転ばせたあと、上空へ打ち上げたあと、前方へ吹っとばしたあと、投げたあとなどが狙うべきポイント。何かの技のあと、地面に叩きつけられてバウンドしているときも追い打ちチャンスだ。

やられる側としては、地面に叩きつけられたときには迷わずダウン回避(←↓+ボタン)をして無駄なダメージを避けないといけないし、投げられそうな雰囲気のときは投げ抜け(同時に投げコマンド)を試みるか、もし投げられたあとでもダウン回避や受け身(叩きつけられる瞬間に→+P or K)を忘れずに入力しておきたいところ。


大足払いで2段なんてのがある。これにキャンセルをかけて必殺技、とかね。


追い打ちの単純な例として大足払い……

守りも重要
空中ガード・アドバンシングガード

地上での立ちガード、しゃがみガードの重要性もさることながら、空中戦の多いこのゲームでは、空中ガードをきちんと使いこなせているかどうかもポイントになってくる。

また今回から新しく加わった新ガードシステム「アドバンシングガード」にも注目だ。

これは、攻撃をガードしている最中にP3つ同時押しすることで、相手キャラを押し返すというもの。これでキツ〜イ固めや当て投げに対抗できるかな?


ガード中にPPP同時押しして、アドバンシングガード!

最後になったが、ハイパーコンボゲージは2人共用で、最高3つまで溜めることができる。攻撃をすればするほど溜まっていくぞ。


相手キャラを押し返してるのが分かるかな?

サイクロップス

帰ってきたビーム男。大P(飛び道具)→キャンセルオプ


レバーで発射方向をコントロールできるスーパーオプティックブラスト。これが気持ちいいんだ!




イカス新技、伏せオプティック。もうウルビーは怖くない。

ティックブラストは健在だ。新技「伏せオプティックブラスト（仮）」で、死角の無くなったリーダーに敵は無し!?

ストーム

空中戦のプロフェッショナルであるストームは、空中移動攻撃技、空中からの飛び道具→キャンセル必殺技、地上での高速ダッシュ攻撃と、ほかのキャラにはない独特の戦闘スタイルがウリだ。テクニカルかつ、強力。そんなプレイを目指す玄人にうってつけのキャラだ。


大空の支配者、ストームに抵抗できる者は!?



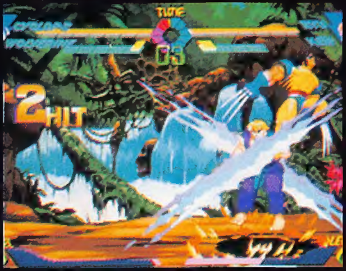

ハイパーコンボ、ライトニングストームだ。

ウルヴァリン

この人抜きでは語れない、X-MENワールドの人気者ウルヴァリンはあいかわらずの暴れっぷりだ。宿敵であるセイバートゥースも参戦し、彼と激戦を展開するか、それとも手を組ませるか、ファンにはたまらないシチュエーションだ。



ウルヴァリン旋風は巻き起こるか？



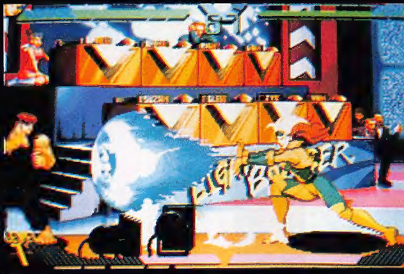

相手がミュータントだろうが格闘家だろうが関係ねェ！浸るオヤジに阻める者無し。

ローグ

いわゆる接近戦型キャラのローグだが、コマンド投げで相手の能力を奪うと、そのラウンド間だけ相手の必殺技をコピーして使うことができる。原作のほうでも、わりとめちゃくちゃやるタイプのキャラなので、ゲーム中の活躍にも期待したい。




コマンド投げ……。う〜ん、相手は選ばない!?


そりゃー!!こっちだって使えるぜー!

ガンビット

原作ファンの間では大人気キャラであるガンビットが、ついに登場だ。遠距離では目に見えない速さのキネティックカードを投げ、近距離では棒術を駆使して連続攻撃でたたみかける。何度も壁と壁の間を跳ね回り、不意をついて急降下攻撃を仕掛けるトリッキーな技ももっている。


ナイフ投げの名人でもあり、棒術の達人でもあるガンビット。連続攻撃は格好いいぞ。

セイバートゥース

かつてのウルヴァリンの同僚であり、同じように超人兵士としての改造を受けている殺しのプロ。秘書パーティーを呼んでからの連係攻撃は、工夫が効きそうだ。


画面外から秘書パーティー登場。銃を乱射してくれる。





ニヒルなところが魅力！

ジャガーノート

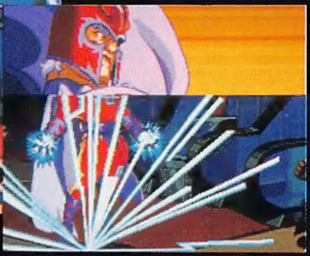
一発の打撃では決して怯むことのない「スーパーアーマー能力」の持ち主である。こ



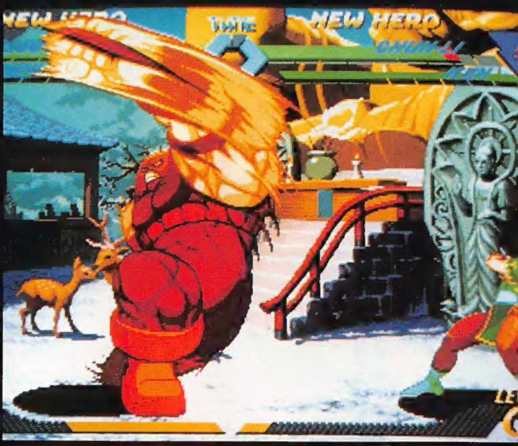

パーティー後はすぐ動けるので、連係に使えるのだ。写真は跳びつき投げが連続ヒットする直前のカット。


誰も止めることができない、ジャガーノートヘッドクラッシュ。





全方位への放出技になった「マグネティックテンペスト」。根元で当たると凄まじい減り。



腕を振り回されているだけで危ない。

れを盾に、強力な攻撃での相打ち戦法に出られると、脅威になるだろう。

マグニートー

空中ダッシュができるようになり、機動力が増した帝王。バリア技「フォースフィールド」が当て身技になっていたりと細かな変更点が多いが、スピードを生かしたヒット&アウェイ戦法が功を奏しそうだ。



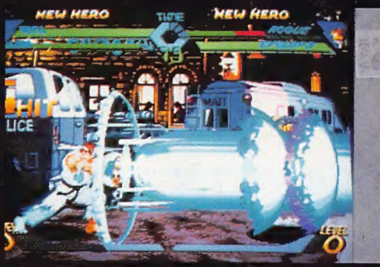
今回バリアは当て身技だぞ。



リュウ

巨大波動拳を引っさげて出場のリュウは、エリアルレイヴ等も決めやすいスタンダードキャラだ。X-MENシリーズ未経験者にはいいかもしれない。しかし例によって、上限の高いテクニカルキャラの側面ももっているのだ。





リーダーのメガオプティックブラストを圧倒する真空波動拳!!
波動拳は、画面内に2～3発出るぞ。





はるか上空まで火柱が続く神竜拳。この上は跳び越せないのか!?

ケン

斬空波動拳、空中昇龍拳など、特異な技の数々を持つケン。リュウとは違った闘いになりそうだ。派手さに期待。



チャギは中段。ほかのキャラにも、中段技はたくさんある。





これでもかと言わんばかりのデカさ。もちろん気孔掌だ。

春麗

3段ジャンプ、空中ダッシュと、いよいよ人間離れに拍車がかかってきた春麗刑事。ミュータントを相手にするにあたり、ついに本気!?



空中ダッシュの決定的瞬間。このあと技を出すことができる。

ゴウキ

様々な必殺技をもつゴウキだが、今回特に注目に値する





この数！天魔豪斬空だ。



横のリュウ、縦のケン、そして接近戦・ラッシュのゴウキ、なのか?

のは通常技によるラッシュだ。

レバー前入れ中K（前進する中段技。早い）を絡めた固めはサイロック級。

ダルシム

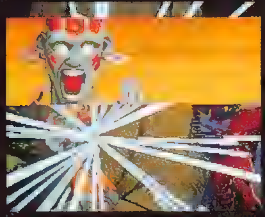
やはりこの人はミュータントに違いない。そう思えて仕方がないほど奇妙な動きができるダルシム。通常技のチェーンには乏しいが、ダッシュ立ち大K→キャンセルヨガファイアー等、ダルとは思えない高機動戦闘が展開される。



ダルだってエリアルレイヴはできる！浮かせてペシペシペシパンッ！だ（謎）。



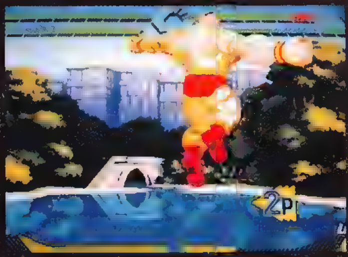
ヨガフレイムが派手派手なので、もはやヨガインフェルノでは驚かない。でも派手。





ザンギエフ

一見地味めなザンギエフだが、空中でもスクリュー出せたりエリアルロシアンスラムが普通の必殺技だったり、空中でダブルラリアットを出すとジャンプ軌道が変わったりとでなかなか派手。



スーパージャンプして、空中で回ってみました。



バックドロップ×2→スクリュー→ちゃぶ台返しで放り投げる→ジャンプして空中でスクリュー→着地で爆発、のファイナルアトミックバスター。

ナッシュ

まともに地上でやり合ってくれる相手がほとんどいなく無り、ちょっとばかり苦戦しそうなナッシュ。空中から閃光をまとった踵落とし（新技）を出せるようになり、少しは奇策も実行可能になったが…。





ゲージが溜まればこっちのモンだぜ！見よ、これが本気のソニックブレイクだ!!



衝撃波が飛ぶサマーソルト。頼りになるぜ。

キャミィ

この時点ではまだ、ベガの洗脳が解けておらず、サイコパワーを使う兵士として闘う。そのためほとんどの技にオーラがつく。通常技を含め、非常にテンポのいいキャラ。





新ハイパーコンボだ。スパイダーマンのマキシマムスパイダーのように、画面中を跳び回って前から後ろから、相手を蹴倒すぞ。



空中から急降下キックを見舞う新技。エリアルレイヴのあとや2段ジャンプで頭上を跳び越えたあとなどに使うと、ガード方向を混乱させられる。

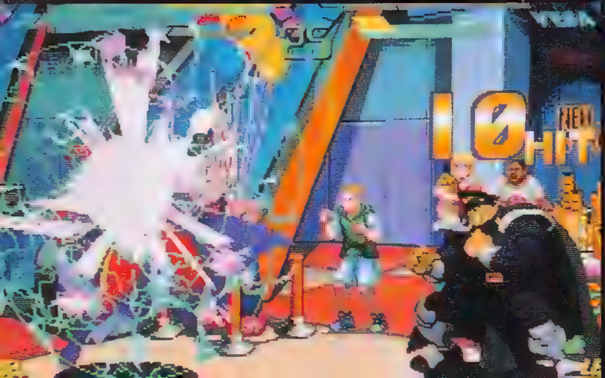
ベガ

この世界にきて一番生き生きとしているのは、おそらくベガ。スーパージャンプからのテレポートや空中ダブルニー、空中機雷の新技を絡めた連続技等おもしろそうだ。





当然、空中でも出せるぞサイコクラッシャー。X-MENワールドなのでコマンドも簡単だ（↓↘→+PPP）。

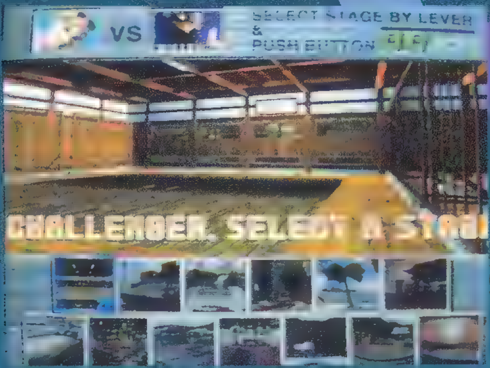


新技サイコスフィア。手から放たれたあと、少ししてから空中で大爆発を起こす。バイロンのコスモディスラプションのような技だ。

戦闘開始!!

Virtua Fighter 3

今号から[illegible]
オフ[illegible]
公[illegible]



相性のいいステージで[illegible]を打ち破れ!!

ステージセレクト

VF3では闘うステージがセレクトできる。
これも重要な戦略の一部だ。

なんとVF3では、ステージを指定して闘うことになった。いままでVF3でのステージ変化がどれだけ重要かの[illegible]

[illegible]ステージセレクト。[illegible]で、乱入したほうに[illegible]



この後、お店によっては、ステージを選択できる。

解説をしてきたが、自分で[illegible]べるとなるとこれは研究のし[illegible]がいがあるというもの。

さて、肝心の選びかただが、キャラを決定したあと自動的に選択画面になる。ステージの選択権は常に乱入した側にある。つまりVF3で勝ち抜くには、ずっと相手の得意[illegible]テージで闘うことになるわけだ。

自分に有利に働くステージなら、別に自キャラステージである必要はない。これからは、キャラの攻略要素にプラスしてステージを熟知したほうが闘いのイニシアチブを握ることになるだろう。

コンボが[illegible]なら高低差の[illegible]ツイステージを、相手が素早いキャラなら[illegible]テージを、リングアウトが狙いなら狭いステージ…といった各ステージの特長をまずは理解して、それからステージ内の構成を覚えていこう。

THE STORY OF VIRTUA FIGHTER 3



[illegible]回の大会は、[illegible]結城晶とラウ・チェンの壮絶な戦いの末、結城晶の優勝で幕をとじた。

あるものは[illegible]、あるものは[illegible]して、それぞれの思いを[illegible]果たし、[illegible]に秘め、帰路についた。

そして、1年と数カ月が過ぎていった。



[illegible]影であった組織がその影響力を強めていった。[illegible]じわと、しかし確実に、裏の世界に巨大な黒い影を落とし始めていた。

[illegible]大会で優勝した[illegible]、自分の強さに納得せず、さらに高みを目指す[illegible]

そんなある日、「第3回世界格闘トーナメント」の招待状が届いた。[illegible]

今回のトーナメント参加者は全部で12人。

なつかしい顔が思い出され[illegible]ばるライバルたちの闘気を感じていた。

そして数日後、祖父の許しを得て、トーナメント会場へ向かった。

[illegible]「思想」、「野望」そして「想い」[illegible]回世界格闘トーナメント」が[illegible]

鷹嵐

子供の頃から相撲を続けており、大会で何回も優勝している。荒っぽい相撲を取ることで人気のある力士であった。
アメリカ興行のおり、弟子数人とバーに行った。その時ふとしたきっかけで、弟子がアメリカ人と喧嘩になった。鷹嵐が止めに入ったが、相手も腕に覚えがあるらしく、引き下がらない。そして彼らが参加する、闇の格闘マッチで決着を付けることになった。弟子は止めたが、男に二言はないと会場に向かった。その相手は裏の世界では有名な男であった。力強い技の応酬。しかし、結果は鷹嵐の圧勝であった。

終了後、弟子は止めるが、親方に事情を話した。親方は心に止めておくと言い、そのまま在籍するように促すが鷹嵐は、続ける訳にはいかないと相撲界を去ってしまう。

その後、日本に戻り、山奥の山村で稽古をしていると、彼のもとに「世界格闘トーナメント」の招待状が届いた。世界で一番強い男を決めるという…。

それを見た鷹嵐の血は騒いだ。相撲以外の闘いの場に出て、自分の限界を見てみたい、そんな欲求が体の内から沸々と沸き上がってきた。

そして、その夜、あらぶる気持ちを胸に、トーナメントへの参加を決意した。





アオイ

京都の古くから続く名門道場の長女である葵は、幼少の頃から父に合気柔術をたたき込まれていた。結城晶と古くからの交友を持つ父は、お互いの流派について古くから研究を続けていた。

葵が幼い頃、晶と一緒に練習を行ったときも幾度かあり、そのころから才能を発揮していた。

毎年恒例の武術の競技会が今年も行われた。葵もその大会に出場した。他流派では、八極拳、骨法など多種多様の流派が参加していた。その中で葵の技の切れ、華麗さは際だっており、他を圧倒する強さで優勝を飾った。

表彰式後、父親と談笑している男がいた。それが、結城晶だった。自分の道場生の応援に来ていたという話で、葵が幼い頃、会ったことがあるというが、葵は面影を少し覚えている程度だった。

ひとしきり思い出話を終えると、お互いの武術について話し始めた。

そして「世界格闘トーナメント」の話になった。さまざまな流派の武術家や、ライバルであるウルフとの闘い等を晶は楽しそうに語った。決勝戦での壮絶な闘いも…。

それを聞いた葵は、自分も出場できるか?と聞いた。しかし晶は何も答えなかった。そしてその日は、そのまま別れた。

数日後、葵は、父に言った。「世界格闘トーナメントに出場したい、自分の力を試したい」と。

父は、何度も本当に出場したいのかと聞いた。しかし葵の決心は固かった。「ふうっ」と溜息をつくと父は懐に手をいれ、手紙を取り出した。それは「世界格闘トーナメント」の招待状であった。

「力を試してこい」一言いうと、招待状を葵に渡した。

自分の力を試すため、晶と闘うため、葵の闘いが始まる。

AFTER STORY OF VIRTUA FIGHTER 2
それぞれの、その後…

アキラ

第2回の格闘トーナメントで優勝した結城晶。自宅に戻り結果を祖父に報告後、[illegible]で祖父と修行を再開する。

ラウ

アキラに僅差で負けて準優勝に終わる。大会終了後、[illegible]山にて修行を再会しようとしたが、弟子に任せていた[illegible]が経営難に陥っていると聞き、帰郷してつぶれかけている自分の飯店を再興するため修行をしつつ厨房に立つ。

カゲ

組織内偵のため、[illegible]戦で抜け、そのまま組織深層部に侵入。エキシビションマッチ終了後、[illegible]

[illegible]

ジャッキー

中盤戦でサラと対戦し、[illegible]。しかし、精神的なショックと洗脳の余波で彼女は記憶を失ってしまう。それでも何とか組織から助け出すことに成功する。

大会終了後、[illegible]

[illegible]

サラ

大会終了後、ブライアント家で目を覚ます。しかし、[illegible]

[illegible]

パイ

2回戦でラウと戦い、[illegible]

[illegible]

ウルフ

アキラに惜敗する。[illegible]

[illegible]

ジェフリー

[illegible]

リオン

[illegible]

シュン

試合直前に行方不明の弟子[illegible]

[illegible]





葵

性格でてるなぁー

葵の新技はどれも格好のいいものばかり。使っているうちに君の性格に変化か…。

担当：借金

浮桜



ハッというかけ声とともに繰り出す肘打ち。低い姿勢から打ち出すので、上段技をスカしつつ攻撃できそうだ。

上勢柳扇掌



少し後ろに下がってから掌打を放つ上段技。後ろに下がるためスカしながら攻撃できそうだがダメージは少ない。

袖伸剣



しゃがみガードをくずす性質を持つ袖伸剣。カウンターヒット時なら相手を浮かすこともできるぞ。

施桜



Ⓟの飛蝶からの連携技。カウンターの時は連続ヒットするが、ガードされると投げは確定っぽい。

雲蹴り



雷刃破からジャンプへの連携。雷刃破が姿勢を低くして攻撃する技のため、上段をスカしつつ攻撃も可能だ。

連突草薙



二連突横肘「ⓅⓅⓅ」からの下段へのコンビネーション。[illegible]

杉倒し



葵の後ろ投げ。両手で相手の肩を叩き、倒れ込む相手の足を引っぱり伏させる。そこに踏みつけを…性格でてる。

枝砕き



相手をダウンさせたあとのダウン状態に決めるダウン投げ。決まる状況は少ないがダウン攻撃の中では威力が高い。

合気投げ



相手の手をつかみ、葵が手を前に出すと相手が軽く吹っ飛んでいく投げ技。これは空気投げとかいうやつでは…。

裏扇流



葵が背を向けた状態で出る返し技。相手の上段Ⓚをよけ、首と腕あたりをつかみ引っ張って倒す技。

裏小手返し



裏扇流同様に後ろ向きで使う技。相手の上段Ⓟの後ろへまわり腕を引っ張って倒し、引きずったのち折る。

扇流



下段返し技。相手の下Ⓚをとる。葵は上・中・下段すべてに返し技を持っている。[illegible]

技名	コマンド	判定
浮桜	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
上勢柳扇掌	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
二連突横肘	ⓅⓅⓅ	上段パンチ系
無双破	⬉Ⓟ	中段パンチ系
衣車	⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
袖伸剣	⇖Ⓟ	中段パンチ系
鳳凰手	⇖Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
飛蝶	⇨Ⓟ	中段パンチ系
施桜	⇨ⓅⓅ	中段パンチ系
雲蹴り	⇨ⓀⓀ	上段キック系
二連突釘脚	ⓅⓅⓀ	上段キック系
雷刃破	⇨Ⓚ	中段キック系
鎖鎌	ⓀⓀ	中段キック系
連突小太刀	ⓅⓅⓅⓀ	中段キック系
草薙	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
連突草薙	ⓅⓅⓅ⇩ Ⓚ	下段キック系
小当て	Ⓟ+Ⓖ	投げ
杉倒	敵後ろ向き立ちⓅ+G	投げ
六段帯取	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
円月巴	⇗Ⓟ+Ⓖ	投げ
合気投げ	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
手極め倒身	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
裏扇流	敵背後、上Ⓚ ⇨Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
裏小手返し	敵背後、上Ⓟ ⇨ Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
羽朧	逆上Ⓚ ⇦Ⓟ	上段返し系
転身入身	正上Ⓟ ⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
龍の顎門	右肘 ⇗ Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
扇流右手	右下Ⓟ ⇩ Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
枝砕き	足あおむけ ⇖ Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ

鷹嵐



日本[illegible]届け

相模は地面に手をつけたら負け。試合には勝っても、ダウンは最大の恥なのだ！

担当：アディトシ

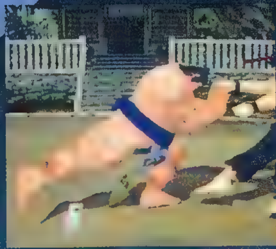
技名	コマンド	判定
突っ張り	ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ	上段パンチ系
諸手突っ張り	⇨⇨ⓅⓅ	上段パンチ系
勝ち上げ	⬉ Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
双手突き	⇨⇨ Ⓟ	中段パンチ系
髷張り手	Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
肘当て	⇨ Ⓟ	中段パンチ系
斬撃	⬁⬁ Ⓟ	中段パンチ系
髷龍	⇦ ⇨ Ⓟ	中段パンチ系
鬼殺し	⬁ Ⓟ	中段パンチ系
鬼勝ち上げ	⬁ Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
叩き込み	⇦ Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
鐘突き	⇦ Ⓟ	中段パンチ系
氷柱割り	⬀ Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
樽砕き	⬇⇨ Ⓟ	中段パンチ系
羆爪	⬇⇦⇨ Ⓟ	中段パンチ系
肘当て叩き	⇨ⓅⓅ	中段パンチ系
丸太膝	⇨Ⓚ	中段キック系
四股蹴り	⇦Ⓚ	中段キック系
露払い	⬇Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
浴びせ倒し	⇨⇨ Ⓟ+Ⓖ	投げ
上手投げ	Ⓟ+Ⓖ	投げ
吊り落とし	敵後ろ向き立ちⓅ+Ⓖ	投げ
四つ身	⬂ Ⓟ+Ⓖ	投げ
外掛け	⬁ Ⓟ+Ⓖ	投げ
首投げ	⬀ Ⓟ+Ⓖ	投げ
居反り	⬇⇦ Ⓟ+Ⓖ	投げ
掴み投げ	⬁ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
櫓投げ	四つ身後　Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
外無双	四つ身後　⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
猫だまし	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(中段)	特殊中段

諸手突っ張り



双手がキャンセルされ、[illegible]っ張りにつながる。ラウの斜上Ⓟに近く、戦略上最も多用されそうである。

髷龍



[illegible]から突っ込み、両手を押[illegible]ことによって相手を吹っ[illegible]態が羆爪と酷似。

氷柱割り



いわゆるチョップ。ヒット後、相手を強制的にしゃがます効果があるため（回復可）、次にしゃがみ投げが狙える。

肘当て叩き



肘をしゃがみ状態の相手に当てると、よろけが発生。回復されない限り「叩き」が入る仕組み。多少ディレイも[illegible]。

四股蹴り



その名の通り、四[illegible]動作に攻撃力を付けた[illegible]。かなりスキが大きいので[illegible]う機会は少ないだろう。

外無双



四つ身からの派生投げ。[illegible]に相手の体重をのせ、[illegible]ける。櫓投げと使い分けてい[illegible]効果的。

斬撃



かなり下のほうから繰り出す、大振りなアッパー。残像がつき、カウンターを伴えばかなり高く浮かせられる。

鐘突き



手を水平に突き出す、力のはいった張り手といったところか。鷹嵐にしてはスキの少ない技で、使いやすい。

羆爪



髷龍よりもわ[illegible]が低く、威力が高い[illegible]に対してもダウンを[illegible]とで、相違点を確認でき[illegible]

丸太膝



いわゆる鷹嵐版ニーアタック。体は浮かないが、それな[illegible]りに隙はある。ヒットしても空中コンボは、ほぼ望めない。

浴びせ倒し



相手の「まわし」を取るかのようにつかみ、押し、そのまま体重をのせて倒れ込む。ダメージはそれなりだ。

猫だまし



本物の[illegible]なら、確かにビ[illegible]とするくらい大きな音[illegible]ですが、ゲームの中ではどう[illegible]か。ヒット後は[illegible]

アキラ



相も変わらず打撃重視!
さらにその姿があきらかとなったアキラの新技。

担当：GYU

技名	コマンド	判定
裡門頂肘	⇨⇨ Ⓟ	中段パンチ系
躍歩頂肘	⇨⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
揚砲	⇘⇘Ⓟ	中段パンチ系
猛虎硬爬山	⬇⇨Ⓟ	中段パンチ系
白虎双掌打	⬇⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
独歩頂膝	Ⓚ+ⒼⒼ離す	中段キック系
連環腿	⇨⇨ⓀⓀ	中段キック系
鉄山靠	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
開胯	⇨Ⓟ+Ⓖ	中段パンチ系
撃歩翻胯	⇩Ⓟ+Ⓖ	中段パンチ系
跳山崩捶	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
捜下崩捶	⇘Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
上歩衝掌	⇦⇨Ⓟ	上段パンチ系
馬歩撃靠	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
龍槍式	⇘Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
馬歩頂肘	龍槍式ヒットまたはガード後⇨Ⓟ	中段パンチ系
貼山靠	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+E	中段パンチ系
心意把	⇗⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
鷂子穿林	⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
大纏崩捶	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
進歩里胯	⇗Ⓟ+Ⓖ	投げ
順歩翻胯	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ
大浙江	敵後ろ向き立ちⓅ+Ⓖ	投げ
獅子抱月	⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
槍下砲	敵ダウン⇘Ⓟ	ダウン攻撃
背歩裏肘	左足中Ⓚ　⇗Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
外門頂肘	正上Ⓟ　⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
単翼頂	上Ⓚ　⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
翻身単打	右手下Ⓟ　⇩Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
双拍手	下Ⓚ　⇩Ⓟ+Ⓚ	下段返し系

上歩衝掌



立ち状態で掌打を相手にめかけ突き出す上段攻撃。猛虎硬爬山の上段版といったところか。

龍槍式



僅かに前進しながら繰り出す中段の前蹴り。カウンターでヒットすれば相手を多少浮かせることができる。

貼山靠



横に一度避けてから、靠による体当たりを繰り出す打撃法。イメージとしては鷂子穿林の打撃版といったところ。

跳山崩捶



僅かに避けてから身体を横に倒し、両腕の打撃を繰り出す技。リーチには優れているが、特殊中段である。

獅子抱月



相手の腕をくぐり抜けて背後から靠による体当たりを決める投げ技。鷂子穿林と似ているが、こちらはダウン技。

開胯



相手の立ちガードを崩す [illegible] は投げ技扱いで [illegible] 上段の打 [illegible] 技扱い [illegible]

馬歩衝靠



しゃがみ状態から踏み込みつつ、靠(肩から背中の部分)による体当たりを繰り出す。判定は特殊中段。

馬歩頂肘



龍槍式が相手に触れた場合にコマンドを入力すると、馬歩頂肘という中段の肘撃ちにつなげることができる。

捜下崩捶



相手の足元を狙って踏み込みつつ、腕による打撃を与える。アキラには貴重な下段攻撃でもある。

大浙江



アキラのいわゆる背後投げ。相手の背中に跳山崩捶のようなモーションの攻撃を与える。もちろん失敗モーション有り。

外門頂肘



相手の攻撃を受け流しつつ、攻撃を加える返し技のひとつ。VF2とからコマンドが変更され、失敗モーションが付いた。

猛虎硬爬山



VF2 [illegible]

ジャッキー



[illegible]変化に注目

今回は新技3つを含む合計12の技を紹介。

担当：C・LAN

技名	コマンド	判定
ダブルスピンナックル	⇦ⓅⓅ	上段パンチ系
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
ライトニングキック	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	上段キック系
スピニングアームキック	⇦ⓅⓀ	上段キック系
エルボースピンキック	⇨ⓅⓀ	上段キック系
コンボエルボースピンキック	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	上段キック系
ダッシュハンマーキック	⇨⇨Ⓚ	中段キック系
サイドフックキック	⇦Ⓚ	中段キック系
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
サマーソルトキック	⇖Ⓚ	中段キック系
スラントバックナックル	⇙Ⓟ	下段パンチ系
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
スラントロースピンキック	⇙ⓅⓀ	下段キック系
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	下段キック系
スピニングキック・ロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
ライトニングストレート	⇘ⓅⓅ⇨Ⓟ	上段パンチ系
ライトニングフック	⇘ⓅⓅⓅⓅ	中段パンチ系
コンボ・バックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上段キック系
エルボーナックルスピンキック	⇨ⓅⓅⓀ	上段キック系
コンボナックルスピンキック	ⓀⓅⓀ	上段キック系
ビート&ナックルスピン	Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上段キック系
スピンヒールソード	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ダブルミドルキック	⇘ⓀⓀ	中段キック系
ダブルパンチニーキック	ⓅⓅ⇨Ⓚ	中段キック系
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	下段キック系
エルボーナックルロースピンキック	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
コンボロースピンキック	Ⓚ⇩Ⓚ	下段キック系
コンボナックルロースピン	ⓀⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ

ライトニングキック



中段から派生する5連キック。5段目が当たると決めポーズを取るのは従来通り。

ダッシュハンマーキック



[illegible]チのある蹴り上げで判[illegible]。シリーズ通してジ[illegible]の中距離戦の軸になる[illegible]

ミドルスピンキック



スピニングキックの中段バージョン。カウンターなら今回もあの独特のステップが見られるぞ。

スラントバックナックル



下段裏拳。今回はガードされると反撃を受ける。またカウンター時はその場にポテンと倒れるように変更。

スピニングキック・ロースピンキック



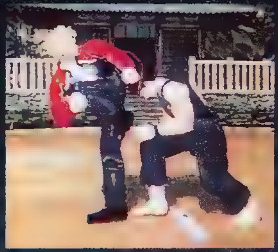
[illegible]

スピンヒールソード



[illegible]

コンボエルボースピンキック



言わずと知れたパンチ2発からのエルボースピンキック。今のところPPと⇨PPとPの部分が連続になりにくい。

サイドフックキック



上からかかとを振り下ろす中段蹴り。カウンター時のみダウンを奪える。足下の無敵判定は今回はない模様。

サマーソルトキック



VF3では[illegible]地で決めポーズを[illegible]ダウン攻撃は仕掛け[illegible]なっている。

レッグスライサー



リーチのある下段蹴り。カウンターならばダウンを奪える。ヒットすれば今回は攻撃されない。

ライトニングストレート



[illegible]

ダブルミドルキック



[illegible]

サラ



再び猛威をふるうか!?

今まであった技から、インストに載ってないものの一部を紹介しよう。

担当：ワイルダーKEI

技名	コマンド	判定
スナップバックナックル	⇧P	上段パンチ系
ダブルキック	⇦K	上段キック系
トルネードキック	⬃K+G	上段キック系
ダブルスピンキック	⬇⇨KK	上段キック系
イリュージョンキック	⇦KK	上段キック系
ステップラウンドキック	(空)⇨K+G	中段キック系
ダッシュニー	⇨⇨K	中段キック系
スピンキック	K+G	中段キック系
サイドフックキック	⬀K+G	中段キック系
サマーソルトキック	⬃K	中段キック系
ライジングニー	(空)⬇⇨K	中段キック系
ジャックナイフ・サイドキック	⇩KK	中段キック系
ダブルジョイントバッド	⇨PK	中段キック系
コンボライジングニー	(空)PPPK	中段キック系
コンボサマーソルトキック	PPP⬂K	中段キック系
レッグスライサー	⇦K+G	中段キック系
ラウンドキック	(空)⇧K+G	小ジャンプキック
ダブルスラストキック	KK	上段キック系
エルボーエッジ	⇨P⬉P	上段パンチ系
ドラゴンキャノン	⇨K	中段キック系
スピンエッジキック	⇦K+G	中段キック系
トーキック・ジャックナイフ	⇩P+KK	中段キック系
スピンヒールソード	⬂K+G	中段キック系
フルスピン・ダイブ	⇧(⬁)K	中段キック系
エルボーヒールソード	⇨P⇦K	中段キック系
ロースピンキック	⬁K+G	下段キック系
ダブルローキック	⬇KK	下段キック系
ムーンサルト	⬁P	移動系
ネックブリーカードロップ	⇨⇨P+G	投げ
ライトニングニースマッシュ	⇨P+G	投げ

スナップバックナックル



上段判定の水平チョップ。もちろんしゃがまれれば当たらないが、相手の横移動に効果あり。

ステップラウンドキック



ラウンドキックの、少し前にジャンプしてから出すバージョン。コマンドの入力がちょいと変わっただけ。

ダッシュニー



ニーキックのダッシュ版で、少し離れた間合いから、奇襲攻撃として使ってみるといいだろう。

サイドフックキック



少しだけリーチが短くなった感じがする。カウンターヒットでないと、相手のダウンを奪うことはできないぞ。

ジャックナイフ・サイドキック



前回でも使用頻度の[illegible]た2段蹴り。今回もお世話になりそうである。ホーミング性能有り。

コンボライジングニー



[illegible]コンボとしてかなり[illegible]、今回は体重の概念[illegible]いるので、[illegible]用率は[illegible]

ダブルスピンキック



しゃがみ状態から繰り出す上段蹴り。もちろん、シュンブリなんてできないぞ。1発止めのターンローも可能。

エルボーエッジ



エルボーからスナップバックナックルへの連携攻撃。スナップバックナックルは、わりと広範囲だ。

トーキック・ジャックナイフ



トーキックは、バーチャ1であった技。それにジャックナイフキックが加わったものだ。

スピンヒールソード



一見スピンエッジキックに見えるが、いったん足を振り上げてから下に降ろす、踵落としふうの技。

エルボーヒールソード



エルボーからのヒールソード系の技が連携で出る。振り下ろす足は非常に早い。ディレイはちょいとかけにくい。

ダブルローキック



ローキックの2段技で、2発目の蹴りはレッグスライサーに似た感じのものになっているが、スキは少なめ。



ラウ

新技[illegible]
主力武器は何か[illegible]ろう

担当：かっちん

技名	コマンド	判定
斜上掌	⬉Ⓟ	中段パンチ系
順歩冲掌	↘↘Ⓟ	中段パンチ系
斜下掌	↘Ⓟ	中段パンチ系
旋風牙	Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
双拳旋風腿	ⓅⓅⓀ	上段キック系
連環転身脚	ⓅⓅⓅⓀ	上段キック系
腿登裏旋脚	しゃがみ→立ちの間にⓀ	中段キック系
虎脚背転	(空)↘Ⓚ	中段キック系
空虎脚	(空)↙Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
騰空虎穿脚	↙Ⓚ	中段キック系
連環背転脚	(空)ⓅⓅⓅ↘Ⓚ	中段キック系
地掃腿	→↓Ⓚ	下段キック系
燕旋蹴	⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
連環転身掃脚	ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	下段キック系
騰空斜掌	(空)↑Ⓟ	小ジャンプパンチ
烈火虎尖脚	(空)↑Ⓚ	小ジャンプパンチ
虎龍転身脚	←↙↓↘→Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
燕子掌	←→→Ⓟ	中段パンチ系
双虎烈把	↘Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
燕陣旋風脚	←←Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
転身裏旋脚	↓ⓀⓀ	上段キック系
連蹴旋風牙	ⓀⓀ	上段キック系
連旋掃脚	⬇ⓀⓀ	下段キック系
飛燕転身掌	←←Ⓟ	振り返り攻撃
飛燕旋風脚	←←ⓅⓀ+Ⓖ	振り返り攻撃
転身巴咽掌	←→Ⓟ+Ⓖ	投げ
柳手掛倒	←↓Ⓟ+Ⓖ	投げ
柳車旋転	←Ⓟ+Ⓖ	投げ
雷震入林	→Ⓟ+Ⓖ	投げ
大地倒襲	↘↘Ⓟ+Ⓖ	投げ

虎龍転身脚



基本的には旋風牙と同じく上段の回し蹴りが出される。この系統の蹴りはガードされると大きなスキが生じる。

双虎烈破



[illegible]の技も単発だが、カウン[illegible]なくても相手を浮かす[illegible]る強力なアッパー[illegible]が[illegible]

転身裏旋脚



下段蹴り、上段蹴りのコンビネーション。2発目の蹴りはレバーを下に入れたままでは連旋掃脚になる。

連旋掃脚



下段、下段のコンビネーション。別にしゃがみの状態からだけでなく、立った状態からでも出すことが可能。

飛燕旋風脚



双虎烈破で相手に[illegible]

雷震入林



[illegible]

燕子掌



単発だが、強力な打撃技が繰り出される。両方の掌を大きく開いているため、当たり判定も強そうだ。

燕陣旋風脚



旋風牙を出しつつ相手に背を向ける振り返り攻撃。ラウの攻撃のバリエーションが広[illegible]か。

連蹴旋風牙



ハイキックか[illegible]コンビネーション。[illegible]してくる相手に有効。この[illegible]との連打で自動斜上掌になる。

飛燕転身掌



双虎烈破を出して相手に背を向ける。ヒットしたあとであれば、そのまま連環[illegible]につなげることも可能。

柳手掛倒



[illegible]

大地倒襲



[illegible]



パイ

華麗な連携を見よ!!

今回公開となる技もカッコいい技ばかり。
これは極めがいがありそう!!

担当：えぬおう

裏圏捶



前作からコマンドが変更になったのに伴い、モーションも変わった。出かかりの姿勢が低いので上段をかわせる。

飛燕弾腿



かち上げから蹴りで追い打ちをかける技。一段目をカウンターで当てれば、連環転身脚が入る。

燕舞連脚



一回転しつつ、蹴りを振り下ろす技。見た目はシュンの宙舞双転脚に似ているが、こちらの技はヒットする。

上歩冲掌



姿勢を低くした状態から手刀をたたき込む。このため上段攻撃をスカしながら技を当てることができる。

蒼下連捶脚



中段→上段パンチとつないでキックでしめる。判定は上段系だがディレイ入力で出すことによって効果が上がる。

虎燕煽脚



立ちKの高蹴脚を出したあと、かかと落としにつなぐ技。判定は中段系なので、フェイント交じりに使っていこう。

翻身掃脚



燕旋蹴の逆回転バージョン。エスケープのあとに使うと効果的。入力が燕旋蹴に酷似しているので、気をつけよう。

架脚旋転



相手の中段キック系を受け流す技。今回は失敗ポーズがついたが、VF2も失敗時に多大な隙があったし。

倒身陰掌



この技も今回はポーズ[illegible]る。しかし、あいかわらず[illegible]イタクフォワードから[illegible]ームで投げるので重宝する。

空烈天鳳



しゃがみから出す新投げ技。一回転して肘を入れる技で、投げ後位置が変わる。

春燕掛塔



ついにパイにも相手の背[illegible]投げ技がでてきた。[illegible]るので[illegible]

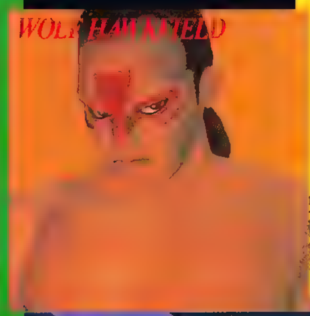
雷震入林



簡単にいうと首切り投げのような技で、相手を[illegible]

技名	コマンド	判定
裏圏捶	⬁Ⓟ	上段パンチ系
穿冲拳	⇨Ⓟ	中段パンチ系
連旋裏旋腿	⇩ⓀⓀ	上段キック系
旋風牙	Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
連環高端脚	ⓅⓅⓅ➡Ⓚ	上段キック系
飛燕烈脚	(空)⬃ⓀⓀ	中段キック系
連環背転脚	(空)ⓅⓅⓅ⬃Ⓚ	上段キック系
連環転身掃脚	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
燕旋蹴	⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
燕陣旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
飛燕弾腿	⇨⇨ⓅⓀ	上段キック系
燕舞連脚	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
上歩冲掌	⇦Ⓟ	中段パンチ系
燕青虎双破	⬇⇨Ⓟ	中段パンチ系
蒼下連捶掌	⬁ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段パンチ系
蒼下連捶脚	⬁ⓅⓅⓀ	上段キック系
虎燕煽脚	ⓀⓀ	中段キック系
翻身掃脚	⬁Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
連旋掃脚	⬇ⓀⓀ	下段キック系
倒身陰掌	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
旋風燕陣	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
天地頭落	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
掣燕掛塔	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ
飛燕翻胯	⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ
空烈天鳳	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
春燕掛塔	敵後ろ向き立ち　Ⓟ+Ⓖ	投げ
雷震入林	⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ
燕風輪翔	⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
燕旋擺柳	上Ⓟ　⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
架脚旋転	左右中Ⓚ　⬃Ⓟ+Ⓚ	中段返し系

ウルフ



つい[illegible]り込む技が!

中段、下段、立ち投げ、しゃがみ投げとバランス良くそろった固有技。

担当：ギィ

技名	コマンド	判定
レベルバックチョップ	Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
リバーススレッジハンマー	⬇⇨Ⓟ	中段パンチ系
フライングニールキック	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
ソバット	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
フロントロールキック	(空)⇦⬃Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ドロップキック	⬃Ⓚ	中段キック系
ロードロップ	⇨⇩Ⓚ	下段キック系
グリズリーラリアット	⬂Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
ダブルハイキック	ⓀⓀ	上段キック系
トマホークフラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
トマホーク・チョップ	⬃Ⓟ	上段パンチ系
ドラゴンフィッシュブロー	⇨ⓅⓅ	上段パンチ系
ショートショルダー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
ジャーマンスープレックス	敵後ろ向き立ち Ⓟ+Ⓖ	投げ
スタイナーズスクリュードライバー	⬂⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ
ジャイアントスイング	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
ボディスラム	⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ
タイガードライバー	⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
ダブルアームスープレックス	⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
サイドスープレックス	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
フランケンシュタイナー	⬃Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
キャッチ	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
リストロックスロー	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
アームホイップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
サンダーファイヤPBOM	組んでる間 Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
チェンジ	組んでる間 ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
ドラゴンスクリュー	中K ⬃Ⓟ+Ⓚ	中段K返し系
キャプチュード	上K ⇦Ⓟ+Ⓚ	上段K返し系

ローリングソバット



おなじみの中段の回し蹴り。若干硬化が長くなったようだが、使えるのは相変わらず。下段をすかして決めろ。

グリズリーラリアット



とにかく使える下段攻撃。リーチが長いので、中[illegible]は常に選択肢の一つ[illegible]いこう。

ショートレンジショルダー



近距離から繰り出す中段のショルダーアタック。カウンターヒットさせれば高く浮くので空中コンボのチャンス。

サイドスープレックス



今回、しゃがみ投げは全てP+K+Gコマンドに統一された。意外にチャンスは多いので好みの技を決めていこう。

キャッチ



これ自体は[illegible]つかむまでにタイムラグ[illegible]る。ここから[illegible]投げ[illegible]

サンダーファイヤーパワーボム



キャッチから派生する、[illegible]

ロードロップキック



VF2ではウルフの固有技唯一の下段だった技。相変わらずモーションが速く見切られにくいが…。

ダブルハイキック



Kのハイキックの後、さらに逆の足でハイキックを繰り出す。1発目が当たれば自動的に2発目が空中コンボに。

ジャイアントスイング



おなじみの最強の投げ技。今回も最強かどうかは[illegible]不明だが、間違いなく[illegible]の切り札。決めろ。

フランケンシュタイナー



キャッチ系の投げ技、つまり[illegible]ついてから投げにいくので多少離れていても投げる。[illegible]

リストロックスロー



[illegible]

チェンジ



[illegible]

ジェフリー



投げ技がすごく多い

投げの数がとても多いジェフリー。やはり投げキャラだ。

担当：MVP

技名	コマンド	判定
ストマッククラッシュ	⇦⇖Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
エルボースタンプ	⇦Ⓟ	中段パンチ系
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨ⓅⓅ	中段パンチ系
エルボーハンマー	⇨Ⓟ⇨Ⓟ	中段パンチ系
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ	中段キック系
ヒールアタック	⇦⇦Ⓚ	中段キック系
トーキック	⇘Ⓚ	中段キック系
ヘルバンクハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
ライジングハンマー	⇦⇖ⓅⓅ	中段パンチ系
コンボケンカフック	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上段パンチ系
ケンカフック	⇦⇨Ⓟ	上段パンチ系
トリプルアッパー	⇖ⓅⓅⓅ	中段パンチ系
トルネードハンマー	⇨⇦Ⓟ	上段パンチ系
ニーハンマー	⇦ⓀⓅ	上段パンチ系
ミドルヘルスタッブ	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
ケンカアッパー	⇖⇖Ⓟ	中段パンチ系
キリングトーキックハンマー	ⓀⓀⓅ	中段パンチ系
ダッキングロー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
バックブリーカー	敵後ろ向き立ち Ⓟ+Ⓖ	投げ
パワースラム	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
スプラッシュマウンテン	⇖⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ
ボディリフト	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
パワーボム	⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
マシンガンニーリスト	⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
アイアンクロー	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
トーキック・スプラッシュマウンテン	トーキックヒット後[illegible]Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
トリプルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
マシンガン・ハンマー	⇖⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
スペインバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ

ストマッククラッシュ



前作とかなり変わり、モーションが早くなり一見タックルをしかけている感じとなっている。ダウンはしない。

エルボースタンプ



より体重が乗っていて自然な感じになり非常に痛そうになった。コマンドも簡単になっている。

ダッシュエルボーアッパー



これも非常に使える技になりそうだ。ただ、ディレイをか[illegible]すぐに避けられそうではある。

ヒールアタック



コマンドが簡単になり、より高く足を上げるようになった。[illegible]は使える技になるかも。

トーキック



[illegible]

コンボケンカフック



[illegible]

ニーハンマー



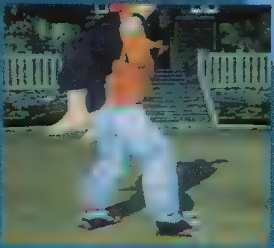
以前紹介したニーハンマーの後にケンカフックが続けて出るようになった。ともにダウン技なので使えそうだ。

ダッキングロー



待望の下段攻撃技。少しかがみつつ相手のスネめがけて蹴りを放つ。しかし今のところダウンは奪えない。

スプラッシュマウンテン



ジェフリー最強の投げ技であったスプラッシュマウンテンであるが、今回はダメージが減りインパクトが…。

マシンガンニーリフト



新たに声を発するようになった。見た目は変わらないがダメージは相変わらず高い。しかし、決める機会は少なそう。

マシンガンハンマー



新しい投げ技は[illegible]

スペインバスター



これも新しい投げ技。[illegible]まま地面に[illegible]



影丸

オレの動きを捕らえられるか!

続々と新技紹介。これさえ覚えれば、君も強くなれる!?

担当

技名	コマンド	判定
側弾	⇧Ⓟ	上段パンチ系
落閃刃	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
幻葉	[illegible]Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
葉呀龍	(空)⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
旋蹴り	⇩Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
水車蹴り	⬂Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
旋風蹴り	(空)⬂Ⓚ	中段キック系
浮身膝蹴り	(空)⬇⇨Ⓚ	中段キック系
散弾裏蹴り	ⓅⓅⓅⓀ	中段キック系
散弾風神脚	(空)ⓅⓅⓅ⬂Ⓚ	中段キック系
雷龍飛翔脚	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
流影脚	⇨⇨Ⓚ	下段キック系
回転地擂り脚	[illegible]Ⓚ	下段キック系
地走り	[illegible]Ⓚ	下段キック系
旋風刃	[illegible]Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
螺旋	[illegible]Ⓟ	上段パンチ系
裏水車	⬁Ⓚ+Ⓖ	中段パンチ系
岩斬破	⬋Ⓟ	中段パンチ系
葉隠閃刃	⬁Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
円月蹴り	(空)⬃Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
螺旋裏蹴り	⇦ⓅⓀ	中段キック系
散弾螺旋裏蹴り	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	中段キック系
葉裏霞	敵後ろ向き立ちⓅ+Ⓖ	投げ
影霞	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	投げ
刀霞	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	投げ
弧延落	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
順逆自在	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
浮身乱弾撃	⬃Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
イズナ落とし	弧延落後⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
小手返し	上P⇦Ⓟ+Ⓚ	上段P返し系

円月蹴り



基本的な攻撃は踵落とし[illegible]なるが、前宙をしながら技を繰り出すので、モーション的にもかなり派手になる。

裏水車



[illegible]手の懐に潜り込む感じで[illegible]、いきなり背を向け[illegible]上げる感じの攻撃[illegible]にくい[illegible]りづらい技だ。

螺旋裏蹴り



回転しつつ上段肘を出したあと、さらに中段蹴りを出すことができる。すばやい連携攻撃の一つである。

散弾螺旋裏蹴り



散弾裏蹴りの改良版。[illegible]1発目のPで螺旋が出て、その後続けて中段回し蹴りを出すことができる。

散弾裏蹴り



[illegible]

葉呀龍



[illegible]

雷龍飛翔脚



VF1からの継承技で、葉呀龍のように相手に向かって飛んでいく。葉呀龍との使い分けが可能だ。

旋蹴り



継承技であり、十八番技でもある旋蹴り。力強い上段回し蹴りを繰り出し、ダウンを奪うことができる。

水車蹴り



攻撃発生の[illegible]。決まったときの見[illegible]か、はずしたときの[illegible]さに問題あり。

地走り



[illegible]

流影脚



[illegible]

小手返し



[illegible]



シュン

「酔拳の極意は飲酒ナリ!」

何やら謎の多い移動技に加え、
とうとう「飲酒」コマンドが…いけます!

担当 しじみ



転倒立

おなじみの逆立ち技。宙舞身と同様に打撃をつなぐといいだろう。うーむ技の出始めがアヤシイ…。



仰飲酒

その名の通り腰にぶら下げたひょうたんから一杯酒を飲む。以前から噂になっていた飲酒コマンド。開幕決定?



連環前旋掃腿

前述の前旋掃腿を3発繰り出す。継承技だが発生条件が[illegible]以前に対し今回は酒7杯に[illegible]。



涅槃旋脚

新たに加わったやばい技「横寝」からのバリエーション。寝てからそのまま斜め上方に蹴りを突き上げる。



酔歩転身肘

この投げ[illegible]を踏み入れる人も多いとか[illegible]。もちろん酒飲みも[illegible]



権鐘離

いわゆる背後投げ。[illegible]



横寝

コマンド入力後、何と寝てしまう。一定時間たつと起きてしまうが寝ている間に打撃を繰り出すことが可能。



前旋掃腿

何らかの形で酒を一杯以上飲むと出せるようになる。下段の足払い技で旋風掃腿より攻撃発生が早い。



連蹴廻手

連飛跳撃からの連携技で2発目の回し蹴りのあと拳を一発繰り出す。3発とも上段技なので使いどころは難しいか。



連蹴背下掌

前述の連蹴廻手と同様、連飛跳激からの連携技。こちらは最後が下段に拳を当てるようになっている。



倒襲裏肘

通常投げとともに[illegible]た。コマンドの変更があれば前からやっていた人は注意。[illegible]



螺旋酔肘

[illegible]ダウン攻撃[illegible]

技名	コマンド	判定
連截顎手	⇦⇨ⓅⓅⓅ	上段パンチ系
横掃撃	⇦Ⓟ	上段パンチ系
挑腕擦拳	⇩⬂⇨Ⓟ	中段パンチ系
転身双冲掌	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
背倒連旋脚	⬁Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
後蹴連腿	⬁ⓀⓀ	上段キック系
宙舞双転脚	(空)⇨⇨Ⓚ	中段キック系
翻身連旋脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
前旋掃腿	飲酒後 ⇩Ⓟ+Ⓚ	下段キック系
連環前旋掃腿	飲酒後 ⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ	下段キック系
旋風掃腿	⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
連蹴廻手	ⓀⓀⓅ	上段パンチ系
浸歩酔硬手	⇦⬃Ⓟ	中段パンチ系
酔仙手	Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
何仙姑	⇨(ⓅⓅⓅ)Ⓚ	中段パンチ系
転身酔酒靠	逆立ち後 Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
連飛跳撃	ⓀⓀ	上段キック系
斜側連脚	(空)⇨Ⓚ+Ⓔ	中段キック系
涅槃旋脚	横寝後 Ⓚ	中段キック系
連蹴背下掌	ⓀⓀ⇩Ⓟ	下段パンチ系
酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	投げ
倒襲裏肘	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
権鐘離	敵後ろ向き立ちⓅ+Ⓖ	投げ
転身繰膀	⬃Ⓟ+Ⓖ	投げ
螺旋酔肘	⬃Ⓟ	ダウン攻撃
転倒立	⇨⬂⇩⬃⇦	移動系
座盤鉄	⇩⇩	移動系
仰飲酒	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	酒飲み技
横寝	⇦⬃⇩⬂⇨	移動系
宙舞身	⇧Ⓟ+Ⓚ	移動系

リオン



どうよ!今回のリオンは!

今までは新技中心に紹介してきたが、今回は継承技とさらに新技を紹介していこう。

担当：SHO

技名	コマンド	判定
双耳旋風	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
磨盤手	⇦Ⓟ+Ⓔ	上段パンチ系
泰山双勾手	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
箭疾歩	⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
縦跳穿掌	⇧Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
登旋腿	⇩ⓀⓀ+Ⓖ	上段パンチ系
掛統腿	⇧ⓀⓀ	上段キック系
勾手提膝	⇨Ⓚ	中段キック系
転身撩陰脚	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
穿弓腿	⇘Ⓚ	中段キック系
倒歩背掃手	⇙Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
斜歩斜掃捶	⇩Ⓟ+Ⓔ	下段パンチ系
偸歩掃手	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
疾地掃腿	⇙Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
後掃腿	⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
閃転空脚	⇗Ⓚ	小ジャンプキック
盤肘連環手	⇨ⓅⓅ	中段パンチ系
疾歩昇穿掌	しゃがみ⇨Ⓟ	中段パンチ系
連旋腿	ⓀⓀ	上段キック系
斧刃連端脚	⇨⇨ⓀⓀ	中段キック系
転身蟷螂連脚	⇦ⓅⓅⓀ	中段キック系
進歩蟷螂掃手	⇦⇙Ⓟ	下段パンチ系
連捶掃手	ⓅⓅ⇩Ⓟ	下段パンチ系
採取砲靠	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
破刀手秋臥	Ⓟ+Ⓖ	投げ
転身双勾手	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
七星天分肘	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
攔下尖転	⇙Ⓟ+Ⓖ	投げ
登山翻車脚	しゃがみ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
落穿手	⇙Ⓟ	追い打ち攻撃

泰山双勾手



VF2では⇦Ⓟだったのだが、VF3では、⇦Ⓟ+Ⓚにコマンドが変化した。うまく使えば頼れるわざだ。

穿疾歩



前回と比べて非常にスキがなくなった技の一つで、使いやすくなっている。穿疾歩の後のダウン攻撃は基本だ。

掛統腿



2回蹴りを出すのだが、1回で止めるのが基本。前回と同じような使い方ができそうだ。

勾手提膝



前回あまり使えなかったが、今回は技が出るまでのスキが少なく使えるようになった。相手が浮けばコンボを入れろ!

偸歩背掃手



いろいな連携の中に組み込める技なので、今回も[illegible]うだ。コマンドが多少変化したので注意。

後掃腿



リオンの頼れる下段攻撃が、この後掃腿だ。前回はガードされると反撃で投げを入れられてしまったが、今回は[illegible]

磨盤手



Gボタンを使った特殊な技だったが、今回はEボタンを使うようにコマンドの変化が見られる。

斜歩斜掃捶



磨盤手と同じように、相手をかわしながら攻撃する技だ。この技もEボタンを使うようになったので注意しよう。

斧刃連端脚



この技は新技で、アキラの連環腿のような技だ。要するに空中2段蹴りを出せるようになったわけ。

進歩蟷螂掃手



これも新技になるのだが、下段判定の穿疾歩といった感じの技である。姿勢が低いのが特徴だ。

採取砲靠



前回からある投げ技だが、使い勝手がよく、多用する技だ。ダッシュから投げることができるのが魅力的。

転身双勾手



一発のダメージが大きい[illegible]。VF2ではコマンド入力が[illegible]ようになっているので、使いやすくなった。


©1993, 1996 SEGA
VIRTUA

風を止めろ、倒せゲーニッツ

THE KING OF FIGHTERS '96

ボス紹介のほかシステム説明、キャラ別
攻略と、相変わらずの盛り上がり。

TM

担当：KOF チーム（Ver96）

そして我らを待つ者は…

語り手：ぴぐ

京サマ、紅丸、ゴローちゃんの3人は、ついにギース、クラウザー、ビッグをも打ち倒し、KOFトーナメント大会の優勝を飾った。

と同時にこの大会の主催者でもあり、あのルガールの最期を知る神楽ちづると名乗る謎の女とまみえる。

本当の力を見せろと迫るちづる。彼らもそこまで言われて引き下がるほど可愛げのある性格の持ち主であろうはずもない。

京サマ「んだぁっ、クソ生意気な女だぜ。いい根性してんじゃねぇか。おい、ベニ、ちょっといわしてこい」

紅丸「はっ、かしこまってございます」

〜うわぁあっ

紅丸「ダメだ。普通に攻めても残像付きの技で返されちまう」

京サマ「ちっ、役立たず。おい、ゴロー、いっちょギャフンと言わしてこい」

ゴローちゃん「(ぎゃふん?)」

おう。だいたいボスは天地返しで楽勝ってのが一昨年からの伝統だからな」

〜ぐうおぉおおっ

ゴローちゃん「コマンド失敗しました。こんなことなら焦らず正確に入力しておけば…」

京サマ「結局オレ様の出番か。ほれ鳳麟（C+D）だ。これならガードするしかねぇだろう。で、ガードを弾いて必殺技で余裕じゃねぇか。ほらほら、ボディがあめぇぜ」

ちづる「参りました」

京サマたちの力を認め、[illegible]の真意を語り始めるちづる。

ここでも。やはりオロチの力がカギを握る。解放されたオロチの力を再び封じるための力を持つものを求めていた彼女は、KOFのトーナメント大会を開き、また自らと闘うことで、京サマたちの力を試したという。彼女は続けた。残された時間はない。もうそこまで来ている…。

一陣の風。

一瞬にして華やかなトーナメント会場は、荒涼寂寞とした荒野と化す。そして崩れ落ちるちづると入れ替えに現れた、その男。京サマはヤツを知っている。

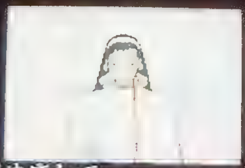
『吹き荒ぶ風のゲーニッツ』

野試合で彼の身体とプライドをズタズタに引き裂いたその顔、二度と忘れることができようか。

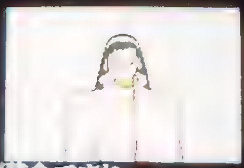
紅丸「なに、お前、こんなのに負けたの？ちょダサー」

ゴローちゃん「チョベリバ」

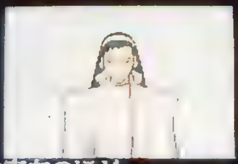
京サマ「きーっ、てめえら、後で覚えてろよ。しかし、今はコイツを倒すのが先決だ。草薙の力をアマくみるな、来い、ゲーニッツ」



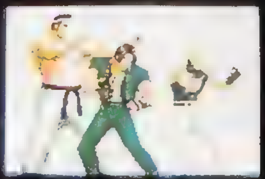
はじめまして。
今大会を主催させていただいた者です。



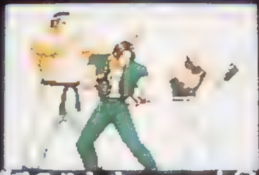
けど残念ですわ。
あのルガールを倒した程の方々ですもの。



その実力のほど、
とくと拝見できるかと
思いましたのに・・・。」



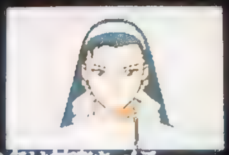
紅丸
「ルガール・・・！



なぜ奴のことを・・・！？」



京
「あんた何者だ？」

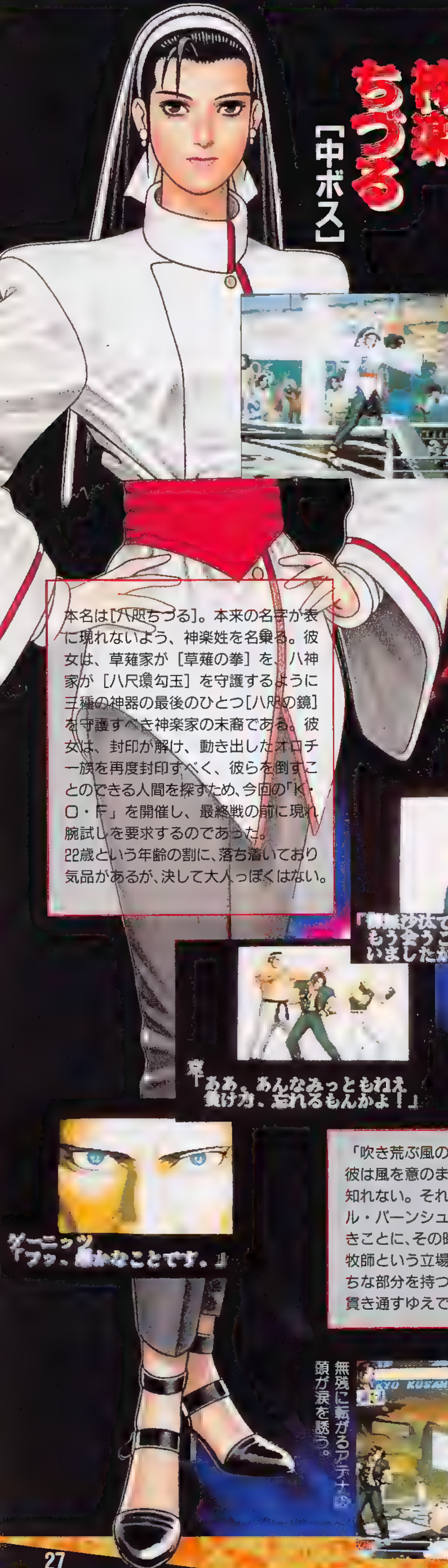


「私の名は神楽ちづる・・・。
護りし者・・・。」

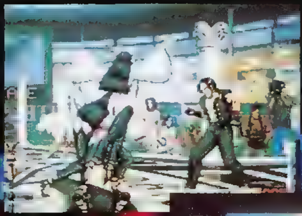


神楽
「あなた達の本当の力が見たいわ。

神楽ちづる【中ボス】



必殺技	技特性
百活　天神の理 ひゃっかつ　てんじんのことわり	残像を引きながら繰り出す対空技
弐百拾弐活　天速の祝詞 にひゃくじゅうにかつ　しんそくののりと	残像を引きながら繰り出す突進技
弐百拾弐活　神速の祝詞・天瑞 にひゃくにじゅうかつ　しんそくののりと・てんずい	上記突進技の追加攻撃
百八活　玉響の瑟音 ひゃくはっかつ　たまゆらのしつね	飛び道具返し（サイコバリアのようなもの）
裏面八拾伍活　零技の礎 りめんはちじゅうごかつ　れいぎのいしずえ	必殺技封じ。攻撃を当てられたキャラクターは一定時間（点滅している間）必殺技が使えなくなる
裏面壱活　三籟の布陣 りめんいっかつ　さんらいのふじん	残像を引きながら繰り出す乱舞技



今は楽しそうに踊るアテナ、アンディ、京サマだが…。

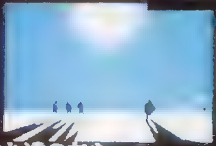
百活　天神の理。油断するとすぐザックリだ。



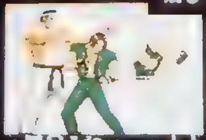
「予想通り、あなた達は優勝を飾ったわ。後は私自身の力であなた達を試す必要があった。」



神楽「解放されたオロチの力を再び封じるのに



あなた達の力を貸してほしいのよ。」



「・・・風?うわァーッ!!」

本名は[八咫ちづる]。本来の名字が表に現れないよう、神楽姓を名乗る。彼女は、草薙家が［草薙の拳］を、八神家が［八尺瓊勾玉］を守護するように三種の神器の最後のひとつ[八咫の鏡]を守護すべき神楽家の末裔である。彼女は、封印が解け、動き出したオロチ一族を再度封印すべく、彼らを倒すことのできる人間を探すため、今回の「K・O・F」を開催し、最終戦の前に現れ腕試しを要求するのであった。
22歳という年齢の割に、落ち着いており気品があるが、決して大人っぽくはない。



「御無沙汰ですね。もう会うこともないと思っていましたが・・・。」

京「ああ、あんなみっともねえ負け方、忘れるもんかよ!」

ゲーニッツ【最終ボス】

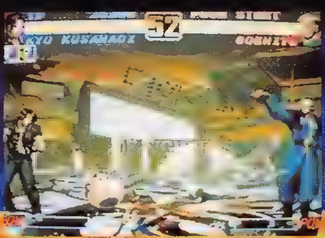


必殺技名	技特性
ЕНОКАЗЭ よのかぜ	風を起こす技
ВАНГЁ ТОКОЕУЭ わんひょう・とこぶせ	指を鳴らし下方に真空波を起こす
ВАНГЁ МАМЕШУ わんひょう・まめつ	指を鳴らし上方に真空波を起こす
ТЁГА ひょうが	テレポートする技
真八稚女・МИЗУЧИ みずち	乱舞技
真八稚女・ЖИССОКОКУ じっそうこく	パワーマックス乱舞
ЯМИДОКОКУ やみどうこく	風で敵を包み込む技

ゲーニッツ「フッ、愚かなことです。」

「吹き荒ぶ風のゲーニッツ」との異名をもつ、オロチ一族の牧師。彼は風を意のままに操るという特殊能力を持ち、その戦闘力は計り知れない。それを証明する手立てとして言うと、当時25歳のルガール・バーンシュタインの右目を奪ったのが彼である。さらに驚くべきことに、その時ゲーニッツはまだ18歳の青年であったということだ。牧師という立場ゆえ、物腰や言葉遣いは丁寧。性格はやや気取りがちな部分を持つ。根本的にかなり残忍であるが、それも己の信念を貫き通すゆえである。

無残に転がるアテナの頭が涙を誘う。



ЯМИДОКОКУ（やみどうこく）。風で敵を包み込む技だ。



そのための、ゲーメストです

コマンド入力のコツ96

あのコマンドが安定して出てくれさえすれば、
と何度も悔しい思いをしたキミに捧ぐ。

担当：珈琲 ふりーく

THE KING OF FIGHTERS '96

'96は必殺技が出にくいという声をよく耳にする。筆者の感覚でも、必殺技が出にくいと感じる。インストのコマンドカードに載っている通りに入力しているはずなのに、通常技が出てしまうのだ。

コマンドミスはゲームの組み立てをぶちこわしにしてしまうので、多発するようではもはや対戦どころではない。しかも本人は正確に入力しているつもりなので、意地になって出るまで入力を繰り返してしまったりしてさらに状況を悪化させてしまう。

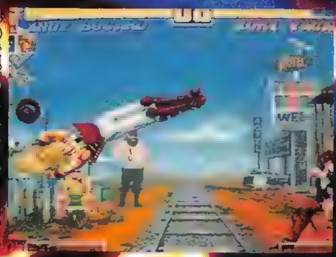
「正しく入力しているはずなのに出ない」。真に問題となるのはこの点であろう。原因が分からなければ努力のしようがない。

ここは原因をつきとめるしかないということで、調べてみた結果がこの記事である。メーカーからの資料ではなく筆者による調べなので、参考レベルでの活用にしか耐えられない記事ではあるが、まぁご一読願いたい。

注目の←↙↓↘→系コマンド

出ないと評判の←↙↓↘→ or →↘↓↙←コマンド（以下←↙↓↘→系）から見てみよう。このコマンド入力のポイントは2つある。

まず1つ目は、斜め方向（↙と↘）の入力は長めに行わなくてはならないということ。それぞれ60分の2秒ぐらい入れてやればバッチリだ。60分の1秒では、まず出ない。60分の何秒とかが言われてもピンとこないだろうが、要は早く入力してしまうと正確に入力しても←↙↓↘→系は出ないということだ。これは理論上だけの話ではなく、実際急いで入力すると↙や↘は60分の1秒程度で通り過ぎてしまう。心持ち斜めを意識して入力すると良いだろう。

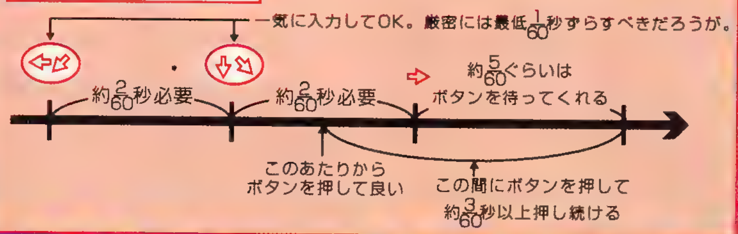


斜めを長めに入れてやらないと←↙↓↘→系は出ない。

2つ目のポイントは、最後のレバー（→ or ←）を入れっぱなし、ボタンは早めに押ししばらく押し続けるというものだ。厳密に言えば最後のレバーは入れっぱなしにせず、ニュートラルに戻してもよいのだが、レバーがニュートラル以外に入るとそちらが優先されてしまう（レバーとボタンの関係のコラム参照）。また'96の他の入力で、最後のレバーを入れっぱなしにする必要のあるものがあるので、そのくせをつけておいて損はない。60分の2〜3秒程度は最低入れておこう。ボタンも60分の1秒ではだめで安全のためには60分の3秒くらい押しておかなくてはならないが、ボタンの場合は60分の1〜2秒で押すのは意識しないと難しい。とはいえボタンを押すタイミングは←↙↓↘→の↘が入ってから押してもOKだし、→と同時でも、→を入れてからでもしばらく受け付けているので、少し早めにボタンを押して、押し続けるぐらいの感覚で入力するのがよいだろう。

以上2つのポイントに注意して入力すれば←↙↓↘→系コマンドは、すんなりと出てくれるはずだ。斜め方向を早過ぎず、しかも遅過ぎず入力して、最後のレバーは入れっぱなし、ボタンは心持ち早めで押しっぱなしにするのが←↙↓↘→系のコツだ。

←↙↓↘→ 入力図解





最後の入力は入れっぱなし、押しっぱなしが鉄則。

その他の必殺技系コマンド

他のコマンドも基本的には←↙↓↘→系の入力法で対応できるが、一応コマンド別にポイントを書いておこう。

●↓↘→ or ↓↙←

最初の↓方向は↙ or ↘で代用できるので、↘→ or ↙←でもOKだ。次の↘ or ↙入力からは←↙↓↘→系に準ずる。

●→↓↘ or ←↓↙

最初の→ or ←方向を斜めと同じように長く入れなくてはならない。↓方向は↓↘→ or ↓↙←と同じく↘や↙で代用できる。→↘↘や←↙↙でもOKだ。

●↘→

これも原則通り斜めを長く入れれば問題ない。

●↓溜め↑ or ←溜め→

このコマンド自体は特記すべきことはないが、問題はキャンセルで使用する場合である。←溜め→の技をキャンセルで使おうとしたとしよう。この場合、↙方向で溜めるのが一般的でそこからしゃがみ大パンチ（小でもキックでも可）を出してキャンセルをかけることになる。これはよいのだが問題は立ち攻撃にキャンセルをかける場合である。↙方向に溜めてから←方向にレバーをずらして立ち大パンチを出して、キャンセルをかけようとすると必殺技がでないのだ。

これは溜めたレバー方向と違うレバー方向で技を出すと、溜めが解除されてしまうからである。そんなわけで、↙方向に溜めて立ち攻撃にキャンセルをかけるのはあきらめたほうがよいだろう。↓溜め↑もこの法則に従っているがレバー方向の関係上、あまり気にしなくてよい。



立ち攻撃キャンセル←溜め→必殺技はニュートラルで通常技を出せばできるが。

超必殺技系コマンド

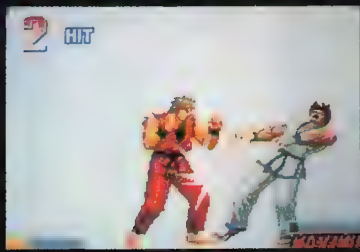
超必殺技系のコマンドは出やすいように調整されているようだ。

●↓↘→↘↓↙← or ↓↙←↙↓↘→

超必殺技の3分の1以上を占めるコマンド。このコマンドは他のコマンドのように斜めを長くいれる必要がない。従って正確に入れさえすれば、早くコマンドを入れても技がでる。↓→↓← or ↓←↓→ でもでるぐらいだから、この4つの方向を意識して入力すればOKだ。ただし、最後のレバーは、他のコマンドと同じようにレバーを入れっぱなしにして、ボタンは早めで押しっぱなしにしよう。

●→←↙↓↘→ or ←→↘↓↙←

これは←↙↓↘→系と同じように斜めを長く入れてやる必要がある。また最初の→ or



思う存分早い入力をしてよい↓↘→↘↓↙←。キャンセルも比較的簡単だ。

←方向も長めに入れる必要があるため、丁寧に入力することを心がけて入力しないと出にくいだろう。最後のレバーに関しては他のコマンドと同様だ。



このゲームで1、2を争うほどの難しさを誇る→←↙↓↘→。手に覚えさせるしか。

●↓↘→↓↘→

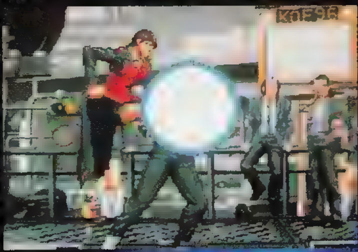
このコマンドは短縮が可能だ。↓↘→↓↘と最後の→方向を入れなくても技がでてくれる。もちろん斜めは長く入れなくてはならないし、→に替わって最後のレバーとなった↘も長めに入れてやろう。ボタンは最後のレバー(↘)を入れた後に押そう。

●→↘↓↙←×2

文字通り→↘↓↙←の入力を2回すればOK。←↙↓↘→系の項を読んでもらえればバッチリだ。しかもこの入力は受け付け時間が恐ろしく長い。60分の30秒(2分の1秒だね)ぐらいで完成させても出てくれるので、レバーだけ入力しておいてからダッシュしてボタンを押しても技は出る。コマンドの重複していない通常技を出しても入力は覚えているし、ジャンプや前転、起き上がりなどでも先行入力を受け付けているので、いろいろな工夫をしてみよう。



↓↙←↓↙←はボタンを遅めに押したほうが無難。



入力受け付け時間の長い→↘↓↙←×2。早く入力しようと考えなければ楽勝だ。

●↓↘←↙→

非常に出しやすいコマンド。コマンド表通り↓↘←↙→と早く入力しても出るし、各方向約60分の2秒ずつ入れればなんと↓←→でもOK。最後のレバー処理は他コマンドと同じく入れっぱなし、ボタンは押しっぱなしなので、それさえ注意すれば出ないということはまずないだろう。



出しやすい↓↘←↙→。出やすさだけが技の性能ではないが、とっさに出せるのはよいことだ。

●↙↘↙↓↘←↘

レイジングストームも斜めを長く入れなくてはならない。最初の↙や最後の↘も同様だ。しかも最後のボタンは↘と同時では駄目で、↘を入れてからボタンを押さなくてはならない。コマンド受け付け時間自体は約60分の25秒と長いぞ。



ゆっくり入力すればレイジングストームは出るけど、出ても間に合わないことが多いぞ。

レバーとボタンの関係

K.O.F.'96のコマンドを考える上で忘れてはならないのがレバーとボタンの関係だ。

こんな経験はないだろうか。近距離立ち大パンチにキャンセルをかけて必殺技を出そうとしたら投げになってしまった、という例のアレである。ニュートラルでCを押した瞬間から近立ち大パンチが出はじめていると、早とちりをしたのがこれの原因である。

このゲームではボタンを押してからもレバー入力やボタン入力を受け付けているのだ。受け付け時間はおおよそ60分の2〜3秒ぐらい。その間も入力を記憶しながら、さらに新しい入力を受け付けている。そして受け付け終了に入っていたレバー方向を非常に重視しつつ、ある一定の優先順位にしたがって、出す技を決めている。細かい優先順位に関してはここでは扱わないが、重要なのは受け付け終了時のレバー方向である。必殺技入力時でも同じことだが、このシステムのおかげでコマンド完成前にボタンを押して、受け付け終了時にコマンドを完成させておくという、入力法を使うことができるわけだ。

[illegible]攻撃が[illegible]理由

「レバーとボタンの関係」でボタンを押した後、レバーの受け付け時間があると書いた。しかしこの受け付け時間を無視する方法があるのだ。それがボタン同時押し系の行動である。例えばふっとばし攻撃の場合、C+Dを押した瞬間からふっとばし攻撃のモーションに入る。レバー待ちの時間がないから、他の攻撃に比べて攻撃判定の発生がそのぶんだけ早くなるし、投げに化ける心配もない。もちろんふっとばし攻撃以外の同時押し行動である後転、挑発、一部キャラの避けも入力した瞬間から行動を起こすので頼りになるぞ。前転やパワーためも同じなのだが、前転の→入力はボタン入力より先に入れてボタンを押すまで入れ続けておかなくてはならない点に注意。パワーためは押した瞬間から約60分の1秒ほど、ほんの一瞬だけウエイトがあるようだ。

同時押し自体の入力については、通常の入力待ちを利用できる。C+DならCを押してから受け付け時間終了までにDを押せばCを離していたとしても、ふっとばし攻撃がでる。この場合でもC+Dの入力が完成した瞬間に受け付け時間は終了となる。



投げにならないように入力したつもりでも、投げちゃうことあるんだよね。



空中ふっとばしもすぐ出る。空中投げに化けないのは悲しいが(笑)、頼りになるぞ。

K.O.F.'96入力の心得

1、原則として斜め方向は長く入れる。
2、最後のレバー方向は入れっぱなしにする。
3、ボタンは早めで、押しっぱなしにする。
4、↓↘→↘↓↙←or↓↙←↙↓↘→は斜めを意識せず↓→↓←or↓←↓→の感覚ですばやく入力してもOK。

ガード不能!?

振り向きの謎

振り向きと言ってもMAX八稚女じゃあないよ。

担当：珈琲 ふりーく

THE KING OF FIGHTERS'96

背中にまわられた時、マイキャラが振り向いてくれなくて、相手の攻撃をガードできなかったことはないだろうか。

この現象はすでに96対戦の狙いの一つになっているので、対策を考えておかないとまずい。またなぜガードできないかを知ることによって、こちら側がその攻めを利用することも可能になってくる。

これはもう読んどくしか。



どっちにガードすればいいんだ?

振り向きの傾向と対策

96の振り向きをさまざまな実験によって調べてみたところ、以下のような傾向があることがわかった。振り向きを理解する上で避けては通れないので、しっかりチェックしておこう。

●相手に背中を向けている時のガード方向は相手方向

すなわち自分に対して相手がどちらにいるかではなく、あくまで自分の向きに忠実にガードすればよい。



この状況でガード側は、相手方向斜め下にレバーを入れてガードしている。

●くらい、ガード、ガードクラッシュ、技硬直、気絶、ジャンプ中は振り向けない

ただし必殺技を使用した場合は、その限りではない。

ポイントは、くらい、ガード中に振り向けないというところだろう。背中から固められている時、相手方向にレバーを入れ続けるのは頭でわかっていても難しい。しかもガードならまだしも、くらっている時はさらにとまどうようだ。

ガード方向は自分の向きだが、必殺技の入力は相手方向が正面である。ちゃんと相手方向に出るので安心しよう。



この状況でもレバーは相手方向斜め下に入れておくべし。

●立ちの振り向きは一瞬で行われるが、しゃがみの振り向きは60分の10秒程度かかる

振り向き中ガードできないという理由のほとんどがこの、しゃがみの振り向きに60分の10秒程度かかるという事実によるものである。しゃがみの振り向きモーション中は、まだ振り向いていないので、相手方向にレバーを入れてガードしなくてはならない。相手の攻撃が立ちガード不可なら、相手方向斜め下だ。ただしこの場合ガードはできるが、なかなか振り向けない。相手の攻撃が完全に連続ガードなら、しゃがみ続けておくのがBESTだが、レバーを相手と逆方向真横に入れることにより動ける場合は、それで振り向いてからすぐしゃがみガードに切りかえるとよい。まぁこれは理論上のお話で、実際に状況を判断して2つのガード法を使い分けるのは難しい。

現実では相手方向斜め下にレバーを入れ続けてガードモーションを長くすることによりガードするのがよいだろう。マイキャラが振り向ききったらガード方向を変えるのだ。これも難しめだが、意外にうまくいくものである。

念のために書いておくが、ガード中にガード方向にレバーを入れ続けることにより、ガードモーションを長くすることができる。

ニュートラルを標準とするとレバーを前に入れたり、ボタンを押したりすることによって、ガード時間を短くすることも可能だ。



立っている時は、



一瞬で振り向いてくれる。

●起き上がり時背中を向けている時は、レバーをニュートラルか真下以外に入れておけば無敵中に振り向いてくれる

要は相手方向に対して素直にガードしていれば、時間のかかるしゃがみ振り向きといえど、ちゃんと無敵中に振り向いてくれる。下段攻撃を重ねられていてもしゃがみガード可能だ。起き上がり時背中からくらった時は、レバーがニュートラルか真下に入っていたと考えるのが妥当だろう。

一応背中を向けてダウンする典型的な例を挙げておく。

●相手の空中ふっとばし攻撃を空中でくらったり、もしくは地上の低い打点でくらった(腹やられ)後相手が前ジャンプしてきて、ふっとんでいる自分を追い越した時

●背中からダウン技をくらった時

ダウン回避をした場合もっち、しゃがみのどちらのガードでもできるぞ。

●大門の切り株返しなどの技をくらった時

振り向きは理解してもやはり的確にガードするのは難しい。本文にも書いたように、原則として自分が振り向ききるまでガード方向は変えず、振り向いたと思ったら相手方向と逆にレバーを入れてガードするのが現実的だ。またジャンプや前転という手も悪くないので、自分のプレイスタイルに合った回避法をマスターしておこう。



しゃがみだと、



振り向きモーションが60分の10秒ぐらいある。



これで振り向き完了。ここでガード方向を変えよう。

中ジャンプを身に付けよう

ジャンプ攻撃の強さを知る

中ジャンプを中心とするジャンプ攻撃の強さに注目しよう。

担当：KFC－ぴぐ

THE KING OF FIGHTERS '96

さて、当コーナーではジャンプ攻撃のもつ有効性に関して触れてみたいと思う。

中ジャンプ

KOF'96には4種類のジャンプが存在するが、今回は特に中ジャンプについて話を進めてみよう。

中ジャンプのもつ長所を列挙してみると…。

①飛距離が長い

さすがに大ジャンプには及ばないが、ノーマルジャンプよりも飛距離が長く、一気に相手との間合いを詰められるので、飛び道具を先読みしたときなどに使える。

②高度が低い

ノーマルジャンプと比較してみると高度が低く、跳び上がってから着地までの時間が短いので、当然ながら対応が困難になる。

③間合いが広がりにくい

小ジャンプと同じ滞空時間で遥かに遠くまで跳ぶのだから、それだけ横方向のスピードが速いことになる。そのため相手との間合いが離れにくく、攻めを継続させやすい。

④残像がつく

直接の効果はないが、残像がつくため雰囲気的にヤバそーな感じがして、心理的な圧迫感を与えられる。このため結果的に反応が遅くなってしまうことも多い。

ざっと、こんなものだろうか。

半面、短所となる部分も若干ながらある。



実用的かつ視覚的にも効果のあるジャンプだ。

①中ジャンプできない

これは中ジャンプの、というよりもむしろプレイヤーの抱える問題点だが、できない人にとってかなり深刻。

アドバイス程度のことしか言えないが、レバーは下に入れ過ぎず、上に弾くくらいで。

あるいはダッシュしてから小ジャンプの操作で中ジャンプができるので、ココン、カンと入力してみるのもひとつの手だ。

②高度が低い

これは長所として挙げたが、原則的には空中では上にいるほうが有利なので、ジャンプが低いということは、そのまま不利な状況を作りやすいということにつながる。

こうして総合してみると、中ジャンプはかなり使えるものであることが、理解できるだろう。毎回中ジャンプで、とまでは言わないが、今まで中ジャンプをあまり使わなかった人はこれを機に見直してみよう。

ジャンプぶっ飛ばし

KOF'96ではジャンプ攻撃から地上での技につなぎにくく、連続技を決めにくい。そこで登場するのが、単体で威力もあり当てればダウンを奪えるジャンプぶっ飛ばしだ。

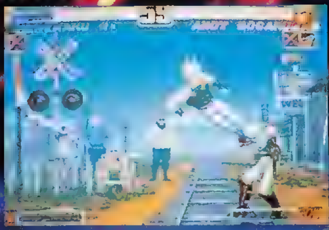
ほとんどのキャラのジャンプぶっ飛ばしは出るのが速く、攻撃判定も強いので、非常に高性能な空中技である。

さらに、これまた重要な性質であるが、ジャンプぶっ飛ばしをガードさせた場合、着地の際のスキよりもはるかにガード硬直のほうが長く、ガードさせたほうがかなり速く動けるようになる。

これでどんどん空中からの攻め（カタめ）を継続させることが可能だ。



これだけ早く動ける。



ジャンプぶっ飛ばしを当てたほうが、

めくりと裏回り

KOF'96では、めくりに使えるジャンプ攻撃が少なく、実戦においてもさほど猛威は奮っていない。

それよりも恐ろしいのは、裏に回って（背後を取って）からの攻撃だ。

以下の連続写真①～④を参照してもらいつつ話を進めていこう。

●写真①

まず京サマがいおりんを跳び越えるようにジャンプして、ジャンプ攻撃を出すと、当然のようにいおりんはガードポーズをとる。

●写真②

そのまま京サマがぼてっ、と着地してもいおりんは左を向いてガードポーズを取ったままという状況ができあがる。

●写真③

写真②の状況からは京サマのほうが早く動きだせるので技を出すといおりんは左を向いたままくらってしまう。

●写真④

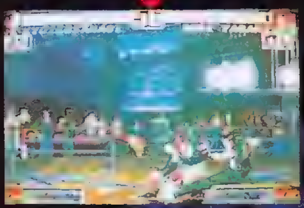
これでは一見ハマリにも見えるが、振り向きの項でも触れたようにいおりんはレバーを右に入れれば一応ガードは可能。ただし振り向きのとき



〈写真①〉



〈写真②〉



〈写真③〉



〈写真④〉



ちゃんと相手方向を向くか、技を出せば振り向ける。

と理屈は同じなので、[illegible]側はかなりの[illegible]。

これだけでもキツいのに、ジャンプ攻撃を当てないよう[illegible]出しつつ相手の[illegible]というのも混ぜるとますますキビシい攻めになる。

さあて、これでジャンプ攻撃の有効性もだんだんとつかめてきただろうか？

この強力なジャンプ攻撃への対処法は、また次の機会にということで…。（続）

ジャンプ攻撃にも弱点はある

対ジャンプ攻撃

確かにジャンプ攻撃は強いが、それでも完璧ではない。つけいるスキを見いだそう。

担当：KFC−ぴぐ

THE KING OF FIGHTERS'96

さて、ジャンプ攻撃の強さがわかったところで、今度は対処法を考えてみよう。

地上で落とす

もっとも手っ取り早いと思われるのが、地上で対空になりそうな通常技を出して返していく方法。

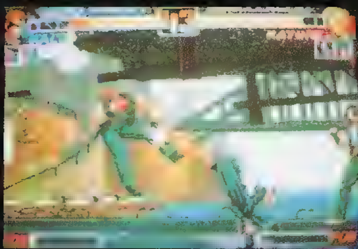
たとえば京サマやキングのしゃがみ大パンチ、舞の立ち大パンチ、マチュアのぶっ飛ばし攻撃などが該当する。ただし簡単なだけあって、相打ちになることや、一方的に負けることもありうる。

次に、おなじみ対空必殺技を出すのが挙げられる。

京サマ&いおりんの鬼焼きやテリーのライジングタックルなどが代表的。これら一般的なもののほかにも、チンの望月酔・鯉魚反跚やチャンの鉄球大回転なども対空技となる。

さすがに必殺技だけあって、かなり強い部類に入るものが多い。しかし相手の攻撃によっては相打ちや一方的に負けることも珍しいことではない。上昇する技は空振りしたときのスキも大きいということも念頭に置いておこう。

そして最後にキースと香澄の持つ当て身投げだ。これはタイミングさえ合っていれば例外なくキャッチしてくれるので、もっともあてにできる対空技だ。



間合いをちゃんと調節すれば、それなりに頼れるゾ。

空中で落とす

これが今回の最重要課題と言ってもさしつかえないほどのテーマ。

前頁でも述べたが、KOF'96のジャンプ攻撃はかなり強い。そのジャンプ攻撃を防ぐには、やはりこちらもジャンプで対応していくのだ。

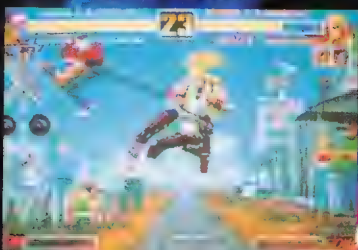
さてジャンプで対応と一口にいっても、いくつかおさえておかねばならない基本事項がある。

まず、なるべく相手よりも高い位置を確保し、横か下方向に強い技を使うこと。

たいてい跳び込んでくる相手は、下方向に強い技を使って中ジャンプでくる。それさえ読めていれば、さらに上を取ることで、こちらのほうが安全な位置に身を置くことができる。



チョイのめくり大パンチも楽々キャッチだ。



合言葉は"上の上"。

そして、もうひとつ大事なのが、相手が跳んでくるタイミングをはかる、ということ。多くの場合、ジャンプ攻撃をガードさせたほうが早く動けるようになるので、跳び込み→地上での連携とつないでくるところでジャンプしようとしても、当然のようにうまくいかない。

これは相手プレイヤー、キャラによって動きが変わってくるので一概には言えないが、地上攻撃→跳び込みというつなぎめを狙ってこちらもジャンプして技を出していくようにする。

また、これは一部のキャラのみだが、空中投げを持っているキャラは積極的に空中投げを狙っていくべきだ。全体的に空中投げは間合いが広いので、いちおうフォローとしてジャンプCとDのうち、横や下に強い技を選んで空中投げにいこう。



跳ぼうとしてくらうのに注意。

その他の対処法

普通に対空技を出す以外の有効な返しかたについても少し触れておこう。

●くぐる

これは跳んできた相手の下をくぐって、着地点を狙うというもの。ここで重要なのがハナっからガードはしないと心に決めておくこと。

これも説明済みだが、相手が自分を跳び越えていきそうなときに、ジャンプ攻撃に対して一瞬でもガードの姿勢を取ってしまうとガードポーズの硬直のせいで、着地点を狙うのが難しくなる。それゆえ相手の下をくぐるときは迷いのない行動が要求される。

くぐったときは自分の姿勢を低くすることも考慮して、しゃがみの技を重ねるのがいいだろう。ただし相手も着地

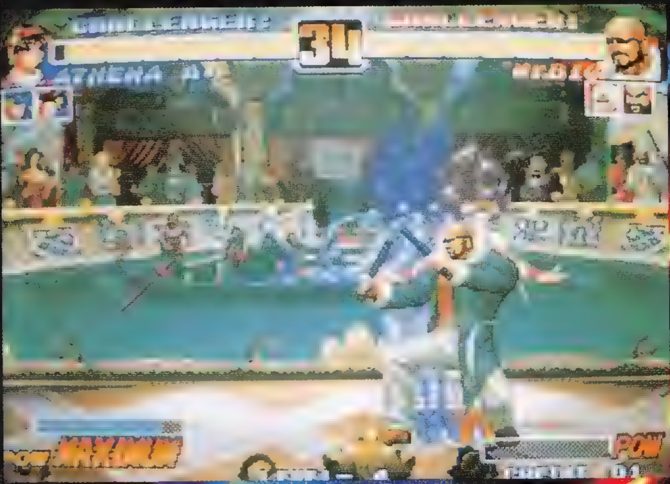
	空中での対空	跳び込み
京サマ	垂大キック	大キック、ぶっ飛ばし
紅丸	大キック	大キック、ぶっ飛ばし
ゴローちゃん	大キック	大キック、ぶっ飛ばし
テリー	ぶっ飛ばし	大キック、ぶっ飛ばし
アンディ	ぶっ飛ばし	大キック
ヒガシ	垂ぶっ飛ばし	大キック
リョウ	ぶっ飛ばし	大キック、小キック
ロバート	ぶっ飛ばし	ぶっ飛ばし
ユリ	特になし	大キック
レオナ	ぶっ飛ばし	大キック、ぶっ飛ばし
ラルフ	ぶっ飛ばし	小キック、ぶっ飛ばし
クラーク	大キック	ぶっ飛ばし
アテナ	ぶっ飛ばし	ぶっ飛ばし
ケンスウ	特になし	大キック、ぶっ飛ばし

	空中での対空	跳び込み
チン	特になし	大パンチ
香澄	ぶっ飛ばし	大パンチ、ぶっ飛ばし
舞	ぶっ飛ばし	大キック、ぶっ飛ばし
キング	大キック	大キック、ぶっ飛ばし
キム	大キック	大キック、ぶっ飛ばし
チャン	ぶっ飛ばし	小キック、ぶっ飛ばし
チョイ	ぶっ飛ばし	大パンチ、ぶっ飛ばし
いおりん	ぶっ飛ばし	ぶっ飛ばし
マチュア	ぶっ飛ばし	小キック
バイス	大キック	小キック、ぶっ飛ばし
ギース	特になし	大パンチ
クラウザー	ぶっ飛ばし	大キック、ぶっ飛ばし
ビッグ	ぶっ飛ばし	小キック、ぶっ飛ばし


着地点に技を置いておく感じで。

の瞬間はほとんどスキがないので、着地のスキに連続技を…ではなく空中で当ててしまう気持ちのほうがいい。緊急回避（前）でくぐったほうが距離は稼げるが、相手のほうが先に動けるので使いどころが難しい。

●後転
緊急回避動作（後）による回避も場合によっては有効。後転は終わり際にスキがあるので、過信は禁物。相手のジャンプ軌道に合わせて、自分よりも前のほうに攻撃してきそうなら後転、自分の真上を狙われそうなら[illegible]くり、と使い分けよう。


ガードキャンセルでの前[illegible]できる。

●空中ガード
実は非常に有効な手段[illegible]の空中ガードだ。特に端に追いつめられたり、様子を見たりするときに、ひとまず垂直ジャンプをしておく。たいてい空中ガードしたほうが先に着地するので、その後の展開は読み合いになる。
うっかりくらってしまってもジャンプ攻撃の単発で済むメリットのひとつ。もちろんぶっ飛ばしをくらったらイタいことにはかわりはないかといえる。


端に追い込まれたときは空中ガードで急場をしのぐ。

心構えというよりも下準備といったほうが適切かもしれないが、一番大事なのは相手の攻撃パターンを知ることである。
それは相手にするキャラのジャンプは高いか低いか、よく使ってくる技は下方向と横方向のどちらに強いのか、攻撃の先端を当てるように跳んでくるのか、あるいは頭上や裏回りを狙って跳んでくるのか、などを頭に入れておくことである。ジャンプが低いキャラならどんな技で攻めてくるのかをあらかじめ予測しておくということだ。


アテナの場合はフェニックスアローも考慮に入れておく。

そのためにもできるだけ数多く対戦をして相手キャラの攻撃を理解しよう。そして対戦中に自分のジャンプ攻撃をうまく返されてしまったら、なぜそうなってしまうのかを考える。実際に対戦ができないのであれば、せめて他人のプレイを見て、この人はこうやって返すのがウマいとか、この人はここで跳び込んだのが（技の選択も含めて）失敗なんだなというようなことも考えながら見てほしい。そうしてひとつひとつ吸収して自分のモノにしていくのだ。



お詫びと訂正

前号（9月30日号）の[illegible]マの対戦攻略のページで写真の間違いがありました。九傷と八錆、八錆と砌穿ちの写真がそれぞれ入れ違ってました。左に正しい写真を載せておきます。読者の皆様、申し訳ありませんでした。



W・KRAUSER

その巨大な体躯を活かして勝て!!

対戦攻略 ヴォルフガング クラウザー

ついに復活を果たした闇の帝王、クラウザー。単発の技の強さは折紙つきだ!!

担当：三枚目帝王えぬおう

クラウザーの持つ技はひとつひとつを見てみると、それなりに強力なものが揃っている。しかしイマイチ使いにくいのもまた事実だ。その理由は技どうしの連係が弱いためで、どうしてもクラウザーは技を単発で使っていかなければならない。ここで無理に技を連係させていっても割り込まれるのがオチなので、いかに技を単発で組み立てて行くかが課題となる。

K.O.F.'96では、中ジャンプから攻め込めるキャラが強いが、幸いなことにクラウザーはジャンプ攻撃にはいい技が揃っている。技ごとに見てみると……

●ジャンプ大P

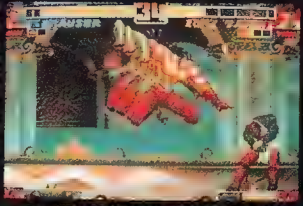
跳び込みに有効な技。下及び斜め下方向に対して強力で、中間距離からいきなり使っていける。弱点は体が薄いために、相手に直接ヒットするまでに時間がかかるというところぐらいか。

●ジャンプ大K

斜め下方向にとても強い技で、少し早出しするくらいにだすといい。昇りで出すとしゃがんだ相手にヒットするので、至近距離でも出せる万能タイプの技だ。

●ジャンプ小P

意外に知られていないが、前方及び下方向に強い。少し遠い間合いから跳ぶならこの技を御薦めする。相手のヘタな対空技など平気で潰してしまうぞ。



すこし遠い間合いから跳び込むときは、中ジャンプ小P。

●空中ぶっ飛ばし

グラフィックがカイザーキックにそっくりな技。使い方も似ているが、リーチ以外はぶっ飛ばしのほうが優れているので、カイザーキックを使う状況のときはこちらを使おう。



空中ふっとばしはカイザーキックのかわりになる。昇り、バックジャンプなど角度を変えて対空技の一環として使って行こう。

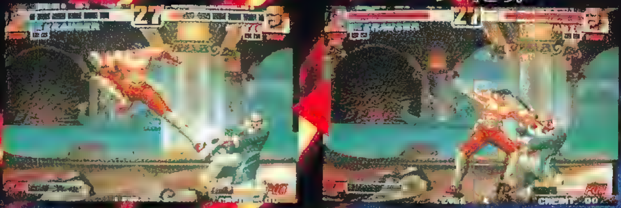
これら3種類の技を中ジャンプで出して、相手に跳び込んでいくのがメインの攻めかただ。このゲームでは自分から攻め込んでいかないことにはどうにもならない。こうして相手に近づいたら、立ち小P連打で相手をかためる。クラウザーが唯一連打できる技がこの立ち小Pで、ここからカイザーデュエルキックで相手の体力を削ったり、立ち小Pがヒットしていたらそのままカイザースープレックスに繋げよう。これは完全なコンボ扱いになるので、キャンセルから出すようにしたい。立ち小Pをしゃがみガードされているようなら、先ほど説明した昇りジャンプ大キックを当てていく。



クラウザーが唯一連打可能な技がこの立ち小P。ここからの攻めはかなり重要だ。



カイザースープレックスは完全な連続技になる。



立ち小P連打を相手がしゃがみガードするようなら、昇り大Kでダメージを与えよう。

クラウザーにはこの中ジャンプからの攻め以外にもまだ遠距離で闘う手段がある。クラウザーには自分から攻め込む以外に、間合いを広く取ってからとる手段がいくつも存在するのである。

まず、こちらが後転やバックジャンプしたあとに固まっているなら、ブリッツボール。こちらが下がったときにジャンプやダッシュで追ってくるようなら、カイザーキック（または空中ぶっ飛ばし）やレッグトマホーク。ちなみに、相手の出す技によってこちらの技も変えていくのがミソだ。カイザーキックで勝てない技にはレッグトマホークを、レッグトマホークが打ち負ける技に対してはカイザーキックを用いよう。



対空としては絶大な効果を持つ、レッグトマホーク。

自分の体力ゲージが赤いときに、よくカイザーウェイブを連射するプレイヤーを見かけるが、上級者にはこの戦法は効き目が薄い。なぜなら、カイザーウェイブ連射は「ダッシュ前転」でくぐられてしまうのだ。このことを知っている相手と対戦するときはカイザーウェイブを撃ったあとぶっ飛ばしや、大足払い、または立ち大Kなどを交えよう。



カイザーウェイブ連射は危険と背中合わせ。抜けかたを知っている相手には、抜けてきたところに技を置いて撃退。



彼はすごいらしい
対戦攻略
Mr.ビッグ

彼の技はすごいものばかり。
コツさえわかればたいていの
相手と互角に渡りあえるぞ。

担当:MVP

「すごいのよ、彼は」で有名なMr.ビッグ。まずは使える技の数々を覚えよう。

必殺技を筆頭に

最初に必ず知らなければいけないものがある。それは、昇りジャンプぶっ飛ばしである。

これはしゃかんでいる相手にヒットさせることができ、しかも転ばすことができるので多用することになる。



すごい男になるためには欠かせないジャンプぶっ飛ばし。中段なので多用すべし。

基本的には中ジャンプ、小ジャンプからいきなり出して使っていく。もし相手を端に追いつめてブラスターはめをしている時は(後述)垂直小ジャンプから使っていくといいだろう。

飛び道具

グランドブラスターは非常に重宝する。判定が意外と残るし出した後のスキも小さい。

中間距離ならば弱or強どちらもたまに使っていくといい。

しかし本当の使い道は相手を画面端に追いつめた時である。

相手を端に追いつめた時に弱のグランドブラスターを少し相手と離れて連射してみよう。こうすると相手の行動の選択肢はただ1つになる。ジャンプするしかなくなるのだ。

相手が地上で技を出した場合、悪くて相打ち、たいてい勝てるのだ。

というわけで相手は地上でガードしがちになるので、うまく挑発キャンセルブラスターを使ってパワーゲージをMAXにしないようにしよう。



しかし挑発を混ぜないとあまり意味がない。



端に追い込んでブラスター連射。ビッグを最もすごいと感じる時である。

こうして相手を固めて、時おり相手のガード状態を見て突然の中段、つまり小ジャンプぶっ飛ばし攻撃、またはしゃがみ大パンチで転ばしていこう。

唯一の逃げの手段、ジャンプに対しては、基本的に空中ガードを使いつつ抜けていかなければならないので、垂直ジャンプに対するものであり、これには立ちorしゃがみ弱パンチ、立ち強キック、垂直小ジャンプ強キックを混ぜていくことで未然に防いでいこう。

特にこの距離での立ち弱パンチはそれほどスキに攻撃されてしまうということもないのである程度多用していっていいだろう。

いかに端に追いつめるかが重要

端に追いつめると極端に強くなるMr.ビッグ。ではいかに端に追いつめていくか?ということになってくる。

まず地上にいる相手の場合。この時はぶっ飛ばしキャンセル強ブラスター、立ち弱パンチ、立ち強キック、立ち強パンチキャンセルブラスターを使いつつ、跳び込むのなら中ジャンプからのぶっ飛ばし、強キックで攻める。

もし相手の中ジャンプを読んだ、もしくは中ジャンプ防止のために出していく技はこちらも中ジャンプして弱キックを出していくといい。

この中ジャンプ弱キックというのは実は非常に有効で、自分の横から斜め上にかけて足が伸びているので、中ジャンプや大ジャンプに対して効力を発揮するのだ。



これで押さえ込んでいけ!!

しかも中ジャンプなのでもしジャンプしていなくても相手の立ちガードをささえ、そこからしゃがみ弱パンチキャンセルブラスター等でフォローできるのだ。

このように中ジャンプ弱キックは使える技なので、多用していこう。

押された時の切り返し

相手に押されてしまった場合はどうするか?この場合一番手っ取り早いのがカリフォルニアロマンスを出すのがいい。

この技には弱ならば打撃防止効果があるので相手のジャンプ攻撃でも地上の攻撃でもどちらにも対応でき心強い。

もし地上で押されているのなら強で出してバクチを狙うのもよい。どちらにしても押されたらカリフォルニアロマンスだ。



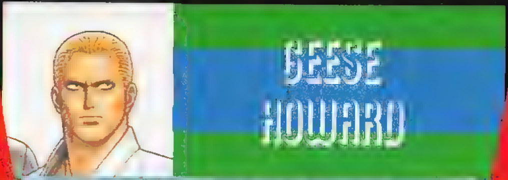
打撃防御効果がある弱は非常に頼りになるぞ。

連続技

ブラスターで固めている時、もし相手がしゃがみガードであった場合、中ジャンプ強キックから連続技を狙おう。

●中ジャンプ強キック↓立ち強キック↓強カリフォルニアロマンス

しかしつなぎが難しいので安定するなら立ち強キックからブラスターにつないでいくといい。



さらば!ギース…。あれっ?

対戦攻略
ギース・ハワード

KOF界にも、ついに当て身マン登場。怒濤の攻めと当て身で、相手を圧倒しろ！

担当：2×2ボタンで戦力3割引きのCHU

今回のギースは、リアルバウトのギースをやっていた人にとって、大足払いを出した後で、癖でリアルバウト式烈風拳コマンドを入れてしまいがちになるし、最初はすごくやり辛いだろう。おまえに烈風拳飛ばないし…。

というわけで、今までのギースのことは忘れて、新しい癖を体にインプットしていこう。

[illegible]押せ

まずは基本中の基本、通常技を覚えよう。

●立ち大キック（近）

この技は2段攻撃になっていて、1段目にキャンセルがかけられる。また、ヒットした時ののけぞりが大きいので、大の飛翔日輪斬につなげることもできるぞ。

●立ち大キック（遠）

この技はリーチがあり、出も速いので中距離で牽制に使っていける。近距離から小足を2、3発当てて（ガードで）離れたら立ち大キックを出す連係も結構おすすめ。



ぐーっ!カッコ良すぎー

●しゃがみ大パンチ

この技はアッパー系の技で対空として使っていける。

といっても対空に使えるのは相手が大きい軌道のジャンプをしたときのみだ。チョイやサイコソルジャーチーム戦では割とお世話になるぞ。

●しゃがみ大キック

リーチもそこそこ有り、キャンセルもかかり、ダウンも奪える下段技。

今回この技にキャンセルをかけるのは烈風拳ではなく、弱の邪影拳が正解。

●垂直ジャンプ大パンチ

下方向にめっぽう強く、密着から垂直[illegible]を出せば結構い[illegible]攻撃にな[illegible]るぞ。

●ジャ[illegible]大パンチ

今回ギースの攻撃のメインになるのが、このジャンプ大パンチだ。この技に関してはくわしく紹介するのでそ[illegible]参照のこと。

押せ押せ[illegible]

今回のギースの攻めの基本はジ[illegible]から始まる。

[illegible]すると[illegible]ミングや間合いによってヒット数が違ってくる。[illegible]と同時に足払いを出せば相手はどこまで立ちガー[illegible]するかで2択をかける[illegible]ができる。

さらにキャンセル弱邪影拳



どーだーガードしきれまい!

を出しておけば、ガードされても3回削れ、ヒットした場合はすぐ止まるので空振りしてもOKなのだ。

と、今のはジャンプ大パンチが、ガードされた場合の話で、ヒットした場合は着地後に立ち大キックにつなげ、大キックの1発目キャンセル弱邪影拳につなぐ。

かっこ良さを求めるならば大の飛翔日輪斬につなげるのがよさげ。だが、空振りした日にゃーもう…。

もう1つの空中で猛威を振るう技、烈風拳。大パンチが前ジャンプから使うのに対して、この技は垂直ジャンプorバックジャンプから出していくと効果的。一応着地に硬直があるので、相手の技や状態によって、潜り込まれ反撃を受けることもあるが、返されるまではドンドン使っていこう。ちなみに小、中ジャンプからは出せないので注意。



キャンセルがちょっと難しいので、要練習。



調子に乗るとこーなる…涙。

[illegible]技たち…

●烈風拳・ダブル烈風拳

飛び道具ではなくなったため、一見ダメそうに思えるのだが、間合いをしっかり覚えればダブルでも反撃を受けることなく削り勝ちできる。

が、どーせなら弱邪影拳のほうが…。

●当て身

この技はほとんど読みが頼りなので、使い所は相手によって変わってくるか、闘う前から覚えておきたいのは、[illegible]のどの技が当て身できるのか、ということだ。

今回テリーの大足払いが中段当て身できるということを知らない人は結構多いんじゃないかな。他にも取れそうで取れなかったり、またその逆もあったりするので、いろいろチャレンジしてみよう。



この技だって取れちゃいます。

●飛翔日輪斬

決まればカッコイイが性能は悪いと思われがちな飛翔日輪斬。たしかに性能は良いとはいえないが、出始めにガードがあるので、相手の攻撃を受け流しつつ攻撃するという使い方もある。うまく使えばカウンターが狙えるぞ。



一応こんな使い方もできる。この後…。



テコンドーは命を賭けた不敗の拳!

対戦攻略 キム・カッファン

バランスの良さは相変わらず、とにかく寄ることだ。

担当：借金

チャンとチョイを率いて今年も修行の成果を見に正義の男が登場だ。でも鉄球や刃物を振り回すのを黙認することも果たして正義なのか?

使い易い必殺技!

コマンドが一部出づらいと街中でうわさだが、そんなことはキムには関係ない。キムの技は比較的出しやすいものばかりなので、コマンド上のトラブルはほとんどないだろう。使い方を順に説明していこう。

・**飛燕斬**
判定が強く、相手の連係の割り込みに使い勝手が割といい飛燕斬。技の出が凄く速いため小Pから連続技になるのもキムの強さにつながっている。葵花をガードしたときは、小飛燕斬を問答無用で2発目の後に出そう。必ず返すことができる。ゲージがあるときは鳳凰脚だ。

・**半月斬**
相手の反撃を誘ったときや先読みの対空技として使うことが可能。中距離で吹っ飛ばしを空キャンセルして出したりすると効果あり。

・**飛翔脚**
キムの命ともいえる技が飛翔脚だ。技の当たりの強さは文句なく、相手をめくったときは地上で連続技になる最強の空中技だ。相手を追い越したときに逆入力すれば反対側にも出すことができる。覚えておこう。

・**空砂塵**
対空性能はそこそこ。迎撃に使うならダメージは捨てて、早めに出したほうがいいだろう。本当の使い方は連続技。空砂塵も技の出は速く、小Pから連続技として使うことができる。

・**流星落**
下段スタートだけあって非常に見切りづらい流星落。その分リスクもちゃんとあり、下段をガードされると返しの蹴りにまでしっかりカウンターで反撃されてしまう。牽制に使うにも十分な警戒が必要だ。

・**鳳凰脚**
出始めに若干の無敵時間が存在するため、出の速い飛び道具や相手のジャンプ攻撃をすかしつつ攻撃を当てることができる。反面ガードされれば反撃は確定してしまうが使い勝手はいい。
連続技としては、大Pキャンセルでもつながらないが、カウンターで吹っ飛ばしをヒットさせたときは連続技となる。覚えておこう。


吹っ飛ばしがカウンター……まるこの通り。狙ってやるしか。

〇〇〇〇を見舞う

地上から、跳び込みから、場面に応じた連続技を紹介していこう。確定した場面で逃すのはもったいないだけでなく、相手は精神的に楽になるぞ。練習して体の一部にしよう。

地上戦で使う連続技
・小足・しゃがみ小P→大飛燕斬
・小足×2・しゃがみ小P・大空砂塵
・近大P（1発目）・半月斬
あらゆる場面で活用できる連続技がこの3つ。確定時にも起き攻めにも使うことができる。


ここから強力な2択が待っている。どちらにしようかな。

そしてこれらの連続技をさらに活用させるのがこれ。
・ジャンプ小P・飛翔脚
地上に出す連続技を小足にすれば、ガード方向はこの連続技と完全2択。相手にしてみれば恐ろしい技だ。
続いて空中から狙う連続技。
・ジャンプ大K・大P・小足・しゃがみ小P・飛燕斬
ジャンプ大Kは2発目を引き付けるように当てるのがコツ。
・めくり飛翔脚・小足・しゃがみ小P・大飛燕斬
小足につなげるのが多少難しいが、つなげてしまえば大ダメージを与える強力な連続技。飛翔脚の代わりに空砂塵もそのままつながるこの場合は小足を1発多く当てられる。
飛翔脚の後はキムの大Pの速さから大Pにもつながるぞ。少し難しいが非常に強力な連続技もあるので紹介しておこう。
・めくり飛翔脚・小足・近大P（1発目）・大空砂塵


普通に攻めてもダメージは高いので無理しないほうがいいかも。

キムの近大Pは出がかなり速いので小足から目押しで連続ヒットする。2発目が出る前にちゃんとキャンセルすれば飛燕斬につながるぞ。

〇〇〇〇間合いで〇〇〇〇に

地上で2択をかけられる強力な連続技、判定の強い対空、割と万能に見えるキムだが、それも相手に密着できたらの話。まずは相手にいかにして寄るかを覚えよう。
ラウンド開始直後の間合いが、キムにとってこの間合いは非常に攻めづらいとともにとてもなりがちな間合いである。この間合いはジャンプ攻撃から攻めていきたくなるが、相手も最も警戒している間合いのため、選択肢はたくさんあるぞ。まずは相手を倒すまでが勝負だ。

・垂直ジャンプ
垂直ジャンプは、そこに相手が跳び込んでくるようならジャンプ吹っ飛ばしを、地上で待つようなら飛翔脚で攻める。対空を警戒するようならそのまま着地だ。

・地上戦
相手の技がスカる間合いで地上戦を挑むときは、牽制には小P、隙が大きい技には大Pかしゃがみ大Kをいれよう。ただしダメージのリスク的にはやや不利になりがち、あくまでも跳ぶための布石と考えよう。

・大ジャンプ
相手が先に跳んできたときは大Kで落とす。攻めたいけど相手の行動が読めないときやとりあえず主導権を握りたいときは大ジャンプからの飛翔脚がいい。飛翔脚の判定の強さに身を任せる多少いい加減な行動だが、効果は絶大だ。

・小ジャンプ
本当に攻めたいときに使う攻撃は小ジャンプからの流れにある。小ジャンプからとる


飛翔脚の強さは侮れない。だからこそジャンプしづらくもなるわけだが…。

行動は、主に3つ。
連続技狙いのジャンプ攻撃と相手を倒すための吹っ飛ばし攻撃、キムのペースで持ち込む飛翔脚だ。
連続技狙いで出した跳び込みがヒットしたときはそのまま連続技につなげよう。ガードされたときはジャンプ小Pと小足の2択に持ち込む。
ジャンプ吹っ飛ばしは、ヒットしたら起き攻めをし、ガードされたときは2択だ。
飛翔脚はヒットしてもガードされても間合いが離れるので、もう1度小ジャンプや垂直ジャンプから攻めよう。相手が跳びそうなときは、大Kで迎撃だ。はまるとループっぽく決まるのでキムが押し続ける形になるぞ。
相手に倒されたとき（受け身がとれないとき）にとる行動も紹介しておこう。
相手の跳び込みが判定の強い場合、飛燕斬も負けることがある。おとなしくガードをするか、出すなら小飛燕斬だ。地上を寄ってきたときは、小飛燕斬か小足。相手の技が見えたら飛燕斬で迎撃、それ以外は小足でOKだ。小足キャラには前転も無意味であることを教えてやろう。


緊急でもないのに回避するようなこんな目に遭うので。



VICE

落ちてみる？
対戦攻略
バイス

投げキャラだけど連続技重視、押しの弱さはジャンプでカバー、決まれば楽しいよォ。

担当：ノートにディーサイド・ギィ

さあ、はじめようか。俺選んで、マチュア選んでぇ、バイス…ってカーソルどこもっていくつもりだい？え？バイスが弱いって？確かにマチュアと違って、地上吹っ飛ばしは遅くてすきだらけだし、立ち小キックは立ちガード可能だし、立ち小パンチにもしゃがみ大キックの2段目にもキャンセルかかんないし、簡単に連続技になる突進系必殺技もないし…。

まあ、扱い易さでマチュアが上というのは認めよう。

でも、バイスがマチュアより優れている部分も決して少なくはないよ。その中でもっとも大きな存在が「ゴアフェスト」「ネガティブゲイン」という2つのコマンド投げだ。

イイ気持ちイーよねえ！

はっきり言ってしまえばバイスは投げキャラなのだ。しかし、超必殺技のネガティブゲインはともかくゴアフェストのほうは、ゴローちゃんやクラークといった投げのプロフェッショナルのもののように一瞬の隙をついてコマンド投げで大ダメージを与える、といったものとは違う。

ゴアフェストは投げ間合いが狭く、ダメージも高くはないため、他のコマンド投げと同じ感覚で使わないほうがいい。BCD同時押しによる避けなんて便利なものもないし。

しかしこの技には、画面のほぼ7割を運び、相手を画面端に追い込みやすいという利点がある。

次に挙げる連続技がとりあえず基本だ。

●ジャンプ攻撃（小キックor大パンチ）・ゴアフェスト

まあ、特に説明の必要はないだろう。コマンド投げに限らず、小または中ジャンプからのほうが連続技につなぎやすい。

●立ち小キック（2段）・ゴアフェスト

立ち小キックの2段目からはキャンセルをかけてもかけなくとも、ゴアフェストが連続技になる。

前号のコマンド投げの記事で説明しているので詳しくは触れないが、技がヒットしたときとガードしたときでは投げのタイミングが違うのはもちろん、ガード後の相手の行動によっても投げられるタイミングは違ってくる。

これがどう関係してくるかというと、ゴアフェストが成立しなかったときに出るのがたいてい「遠距離立ち大パンチ」ということ。この技が出てしまうのはあまりにも危険。

そこでお薦めする入力法が

A…→↘↓↙←→↘+C

失敗するとしゃがみ大パンチになる。下段技で出も遅くなく、姿勢も低くなるのでフォロー技としてはかなり優秀。

B…→↘↓↙←→↘+A+C

同様にしゃがみ小パンチになる。バイスの技の中ではもっとも出が早く、もっともリーチの長い部類に入る。相手を転ばせたくないときなどは、こちらを使って攻めを継続しよう。

もちろん連続技、失敗時の保険ともにネガティブゲインにも流用可能だ。



て、キャンセルをかけようがかけまいが「気持ちいーねえ」が連続技に。



立ち小キックはほぼどこでもキャンセルがかかる。

いつでもいいからいただこうか

バイスの最大の弱点、それは守りの弱さだ。一度攻め込まれてしまうと、押し返すのはかなり大変だ。

しかし、こちらから攻めている限り、守りのことは気にする必要はない。

攻めの中心は小・中ジャンプ。ジャンプ攻撃もバイスがマチュアより勝っている点の一つだ。

特に吹っ飛ばしの攻撃が強力で、下方向に判定が強い。またこれは2段判定になっていて、当然2段とも立ちガードしなくてはならない。

通常は1回しかヒットしないがカウンターヒット時には2段ともヒットして大ダメージを与えることができる。

しかしジャンプ吹っ飛ばしが強いのはあくまで下方向、相手に上を取られてしまうと負けてしまう。この場合、先読みで昇りまたは逃げのジャンプ大キックが使える。



これ強いよオ。大ジャンプの昇りでカウンターヒットさせると…。

ジャンプ小K、ジャンプ大Pはどちらも狙いは連続技、ジャンプ攻撃が当たったら直接ゴアフェストを狙ってもいいし、立ち小キックまたは立ち大パンチからの連続技を狙ってもいい。一度ゴアフェストなりディーサイドを決めてしまえば、大抵相手は画面端にいるはず。一気に攻め殺すチャンスだ。

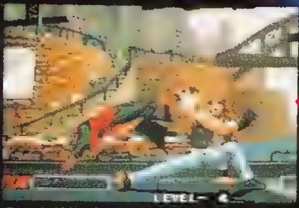
もちろんゴアフェストは失敗しても、しゃがみ小または大パンチになるように保険をかけておこう。

しゃがみ小パンチをヒットまたはガードさせることができればさらにラッシュを継続することも可能だ。

ジャンプだけでは容易に返されてしまう。

こんな時に役立つのが遠距離立ち大キック、小・中・大ノーマルを問わずすべてのジャンプ攻撃に対して十分な対空性能を持っているだけでなく、頭部を狙ったいわゆる上段攻撃と、足払いなどの下段攻撃の両方をかわしつつ攻撃できてしまう。

少し出が遅いので置いておくような感じで使っていこう。



こんな使い方も。足の先端の判定も強いぞ。



出ていれば悪くとも相打ちはとれる。先読み重要だ。

[illegible]

お手軽さではマチュアのものにはかなわないが威力ではこちらが遥かに上だ。

とりあえずは実用的かつ強力なものを表にまとめてみた。

中でも強力なのがジャンプ大P・近立ち大P（2段目キャンセル）・大ティーサイド。

4段で体力ゲージの半分を奪うことができる。実はこの4段がバイスの本命。大または中ジャンプから狙え。

画面端が、最初をジャンプ小Kにすれば、ティーサイドのかわりにネガティブゲインにしても連続技になる。

さすがにゲージマックスだとすべて決めるのは無理だが、立ち大P（2段）・ネガティブゲインは入る。体力を7割以上奪う強力な連続技だ。

バイス連続技

- ジャンプ大P / ジャンプ小K（2段）
  - → 近立ち大P（2段）
    - → 大ディーサイド
    - → ネガティブゲイン
  - → 近立ち小K（2段）
    - → しゃがみ小P → ゴアフェスト/ネガティブゲイン
    - → ゴアフェスト/ネガティブゲイン



わたしたちは負けないわ!

対戦攻略

麻宮アテナ

なかなか厳しい、KOF戦線。テレポートを身につけたアテナは生き残れるのか?

担当：凡人ももやん

大きな変化はないものの、毎回闘い方に違いが出てくる、麻宮アテナ。今回は、サイキックテレポートが闘い方を大きく変えるぞ。



攻略とは関係ないが、2P側はミッション系の制服。よい感じだ。

[illegible]いくか、[illegible]るか

アテナの基本的な闘い方は、2通りに分けることができる。一つは、テレポートを使った奇抜な攻め。もう一つは、フェニックスアローとふっ飛ばし攻撃（C+D）だけを使った、単純で安定した攻めだ。

強フェニックスアローはガードされると隙が大きそうだが、正面から当てていく分にはほぼ反撃は受けないのだ。ジャンプから適当にだして



MAXであれば、かなり効果的なフェニックスアロー。

いるだけで体力をガリガリ削るので、かなり強い。ふっ飛ばし攻撃は、アテナの通常技のなかでは判定が強くまた、出るのが速いので、使い勝手がよいのだ。ジャンプふっ飛ばし攻撃も下方向に強いため、使いやすい技だ。キャンセルして、フェニックスアローを出すこともできるので頼りになる技である。

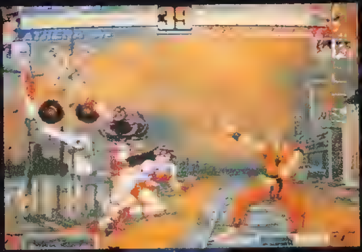
極端な話、これだけで勝つことも可能だ。実際に、これしかやらない人もいるのだから。だが、今回はあえて新技である「サイキックテレポート」にスポットを当てて攻略してみたいと思う。

[illegible]時空 [illegible]仕組み

一瞬で移動することができる、サイキックテレポート。使い方次第では強力な武器となるのだが、その性質はまだはっきり説明されていない。まずは、テレポートの仕組みから説明していこう。

テレポートの強弱の違いは移動距離にある。弱は短く強は長い距離を移動する。弱は3、4キャラ分の移動だが、強は約1画面分は移動できるのだ。しかし、移動距離は状況によって変化することもある。テレポート中は画面がスクロールしないので、画面端の時点でテレポートが終わってしまうのだ。これにより、相手の遥か後に移動するつもりが、真後ろである可能性もあるのだ。

次にやられ判定について説明しよう。最初の紹介でも説明したが、移動中はまったくの無防備である。無敵などはなく、残像にもやられ判定が残っているのだ。したがって、何も考えずに無謀に使うのではやられるだけだろう。



こんな状態で強テレポートを出しても…。



画面端で止まってしまい、真後ろに移動するだけ。

では、どう有効に使うか? 一見すると近づくためのテレ



残像の3人目までやられ判定がある。始点の残像は、この時点で無敵となる。

ポートだが、そんな使い方ではやられるだけである。この技の真髄は、相手を撹乱させるためのものなのだ。使い方によっては、相手のガード方向を迷わすこともできるぞ。

主な使い方は、相手の背後に移動し攻撃する使い方だ。テレポートで背後にまわった場合、相手のガードするべき方向はアテナの方向、つまり通常とは逆の方向にレバーを入れないとガードできなくなっているのだ。これに気づいている人は少ないので、有効だぞ。



ふっ飛ばしキャンセル…。

しかし、目の前で突然テレポートできないので、キャンセルを使っていこう。オススメするのが、ふっ飛ばし攻撃キャンセル強テレポートだ。ふっ飛ばし攻撃にキャンセルをする場合、強テレポートじゃないと背後に回れないので注意しよう。背後に回った後も、同じコンビネーションが有効だ。途中に、小足払いを1、2発混ぜてもいいだろう。超必殺技であるシャイニングクリスタルビットが使える状態ならば、テレポート後に狙ってみてもいいだろう。ちなみに、コマンドの方向は普段通りなので、慣れれば簡単にできるはずだ。

地上戦でキャンセルから使うのが基本だが、相手の起き上がりにテレポートを何度も重ねるのも手だ。これをやられて迷わないプレイヤーは、そういないだろう。

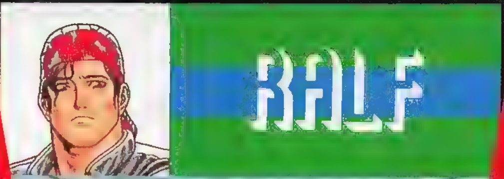
アテナは決定打に欠けるので、いかに相手を混乱させることができるかが勝負だろう。



強テレポートで後ろに回って…。



もう一度ふっ飛ばし、ちなみにガード方向は←だぞ。



今回は、奇襲も使うぜ

対戦攻略 ラルフ

相変わらずのパワーキャラだが、各必殺技が使えるようになったので技の連携が重要になったぞ。

担当：KAL

ラルフは対戦時、相手キャラの体の大きさによって、戦法が大きく2つに分かれる。地上戦型と空中戦型だ。

地上戦型

地上ぶっとばし攻撃の「ギャラクティカマグナム」が、しゃがんでいても当たる相手には、なるべく地上の技で闘っていく。

まず第一手となるのがギャラクティカマグナム。そこそこに出が早くてリーチがあり、なによりモーションがばれにくい。上のほうに判定があるので、ジャンプ防止にもなるのがミソだ。



ラルフといえばコレ、マグナムだ。とりあえず遠距離で出してみよう。

遠～中距離時にはこれを1～2回出していき、すぐにジャンプぶっとばしで上から攻めるか、しゃがみ大パンチ、立ち大キック等で地上を制していく。

このときさらに、相手が足払いを多用してくるかどうかによっても、地上で出していく技が変わってくる。

地上では足払いしか出さねエぜ、という人（キャラ）に対しては、1回転目が足元無敵で反撃も受けないガトリングアタック（大がおすすめ）が非常に有効だ。溜めが間に合ってないときは、「足払いつぶし」の異名をとる双龍破（しゃがみ大パンチ）で牽制していこう。双龍破で溜めをつくっておいて→ガトリングアタックという連携も、足払いメインの相手には有効だ。

地上戦で、足払いメインでない相手のときは、遠立ち大Kを狙っていこう。



ガトリングアタック（大）。双龍破→ガトリングの連携もグー。



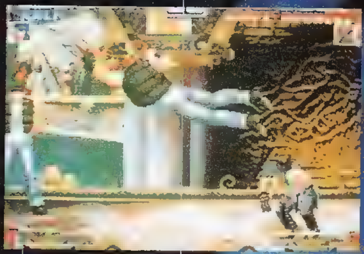
接近戦で足払いを多用してくる人には、双龍破か……

空中戦型

あまり地上にいない人（キャラ）が相手の場合、またギャラクティカマグナムが空振りしてしまうほど小さい相手の場合は、遠距離ではラルフキック、大ジャンプぶっとばし、中～近距離では中ジャンプ、小ジャンプぶっとばしが重要になってくる。

ジャンプぶっとばしは特に出が速いわけではないが、横方向に長いため、対空、対地を兼ねている。相手が跳ぶか地上にいるか分からないときに使うといい。相手が跳ぶと思ったときは、ジャンプ大Pがおすすめだ。リーチはないが出が早く、判定が強い。対空技として頼りになる。

対空技がなく空中戦が苦手なラルフは、なるべく相手に地上にいてもらいたい。そこで以上のような技を使って押さえ込み、地上に釘付けにするのだ。



溜め技だが、超強力なラルフキック。近づくための一手段。

近づいたら畳みかけろ!!

近距離戦になったら、攻撃の手を休めず一気に勝負にでよう。

このとき狙っていくポイントは3つ。

①コマンド投げ
②小ジャンプぶっとばし
③ガトリングアタック

コマンド投げは、ジャンプ攻撃をガードさせたあとやしゃがみ小Pキャンセル、前転から狙っていこう。ラルフキックの先端部分をガードさせたあとも狙い目だが、これは接待プレイでは避けたほうがいいだろう。ハメっぽく見えるからだ。

小ジャンプぶっとばしは、1回で止めず2度、3度と連続して出していくのがコツ。その中のどこでコマンド投げやガトリングアタックにいくかが勝負の分かれ目だ。

ガトリングアタックは、こちらのジャンプ攻撃、しゃがみ大Pなどをガードしたあとすぐに動こうとする人対策の技。まさに封じ込める目的で出しておく。



[illegible]ぶっ飛ばし。しつこくいくか、すぐ地上技につなげるか。

今回のラルフは奇襲アリ

今まで説明してきた戦法のなかに、うまくランダム気味に交ぜていけると強力なのが次の2つ。

①垂直ジャンプ大P
②空中急降下爆弾パンチ

①は、しゃがんでいる相手に攻撃を当てることができる（舞など座高の低い相手はダメ）。②は、ラッシュの途中でジャンプ大Pや空中ぶっとばしからキャンセルで出したり、突然バックジャンプしてから出して奇襲に使うのだ。



しゃがみガードしてんなよ～。これで次からはコマンド投げを決め易くなる。



対戦攻略
リョウ・サカザキ

K・O・Fは極限流の晴れ舞台。俺たちは熱い気力と拳で語るぜ。

担当：借金

極限流を代表して熱い空手マンが再度登場。ロバートとのキャラ性能はだいぶ変更された。その辺も詳しく紹介していこう。

まずはコマンド!!

・虎煌拳
技の隙が大きいため、虎煌拳中に跳ばれる＝即死という図式が成り立つ。吹っ飛ばしやアッパーにキャンセルをかけて牽制に使おう。

・飛燕疾風脚
溜め技からコマンド技への変更によりどんな状況からでも出せるようになった。判定は上方向に強く遠距離からも使っていける技。キャラやくらいかたによっては連続技にもなる。

・虎咆
判定の強い対空兵器。跳び込みにはばんばん出して落とそう。地上でも猛虎雷神剛が使えない下段技への割り込みなど虎咆に対する信頼度は絶大だ。


虎咆へキャンセルしてこうなる。の威力



・猛虎雷神剛
即戦力でありリョウの命である新技、猛虎雷神剛にはガード後に攻撃するガード判定がある。飛び道具やばればれの攻撃（葵花やフェニックスアローなど）には狙って当てに行こう。攻めに守りにがんがん使える猛虎雷神剛、ヒット後はさらに虎咆にキャンセルがかかるので威力は申し分ない。

・極限流連舞拳
とにかく出づらいと評判だが、その原因がある程度分かったので説明しておこう。
前進、前ダッシュ、前転後に連舞拳を入力した場合は➡入力が残っているため技の優先権の問題で投げ間合いなら投げが出ない条件なら大Pが2ヒットするという謎の事態が起こる。そして超必殺技がだせるときは絶対に覇王翔吼拳に化けてしまう。前からみの行動の後は注意が必要だ。



謎の大P2ヒット（この後キャンセル可能。詳しくは次回）。
連舞拳ヒット後はコマンド技なら虎咆や疾風脚が安定して決まる。覇王翔吼拳は出の遅さからつながらない。通常技を当てたときは相手が倒れないためさらに攻めることができる。色々工夫しよう。

・龍虎乱舞
出かかりに無敵時間が若干あるので使い方は結構ある。相手の乱舞を乱舞で返したり、スピードの速い飛び道具を抜けて攻撃しよう。


龍虎乱舞の決まるポイントは決して少なくない。覚えた者勝ち。

・覇王翔吼拳
ロバートのそれよりも技の出が遅いため、遠距離で連射しまくりとまでは行かないが使える飛び道具。吹っ飛ばしにキャンセルしたりして攻めにも使える。

俺の全ては拳が

ここでは闘い方を紹介していこう。
ラウンド開始時に牽制するなら小K。この小Kはまさに牽制するために生まれたと言っていいほど牽制向き。跳び込むなら大Kか吹っ飛ばしがいいだろう。相手に跳ばれたときは、昇りで吹っ飛ばしを出すか、虎咆で安定だ。
ジャンプ大Kがヒットしたら、しゃがみ大P→猛虎雷神剛→虎咆の6段で体力の約半分いただき。
ガードされたときは再度小ジャンプ（小Kがいい）で跳ぶか、小足で牽制してみよう。小足→小ジャンプの連係もいいぞ。まあ猛虎雷神剛をちらつかせて、ジャンプせずに倒せる相手なら跳ぶ必要もないけどね。あとジャンプした際相手が大門とクラークの場合は避ける可能性もあるので着地に投げも頭にいれておこう。95と違って避け攻撃はないので、投げは強力だ。
話をもとに戻そう。小足の後に相手が割り込んでくるようなら小Kで潰す。コマンド技を読んだら吹っ飛ばし攻撃でカウンターを狙うのもいいだろう。カウンターの後はキャンセル虎煌拳でもいいし、他にもジャンプ大Kやジャンプ吹っ飛ばしなどもつながる。気絶しそうなときは吹っ飛ばし→ジャンプ攻撃だ。
吹っ飛ばし攻撃がうまく当たった後なら跳び込みやすくもなるので、攻めきろう。
逆に攻められたときも返す術はたくさんあるぞ。相手の小技（特に下段）に割り込みたいときは、虎咆か小足。この二つは反撃にも使える。相手の連係の途中に割り込める個所があるなら迷わず猛虎雷神剛だ。ガードしてたたきつぶせば相手はダメージもさりながら精神的にも窮地へと追い込まれる。猛虎雷神剛は攻守一体の技、猛虎雷神剛で返せる個所、返しやすい個所はとにかく覚えよう。小足の後に猛虎雷神剛を警戒し始めたら再度攻めに転じるチャンス。前転などから連舞拳も使えるようになるだろう。こうなったらリョウの前にいるのはただのチキン野郎だ。好きなように料理してやろう。


カウンターでヒットした。気絶狙いなら、ジャンプ攻撃だ


6段でこの威力、極限流恐るべし。


ジャンプ攻撃で……もあるしね。



アルファはここが違う!!
ストリートファイター ZERO 2 ALPHA

今回は新生なったALPHAのストZERO 2との違いを特集。

二人のリュウ

前号でも紹介したとおり、ZERO2ALPHAでは3タイプのリュウが存在する。

最初のキャラセレクト画面にいるのはこれまでのZEROシリーズのリュウ。ここでスタートボタンを一回押すと「エクストラキャラ」のリュウになる。このリュウは俗に「ダッシュ版リュウ」と呼ばれているものだ。

そして、このダッシュ版リュウの状態でもう一度スタートボタンを押すと「殺意の波動に目覚めたリュウ」になる。さらにもう一回押したり、ほかのキャラにカーソルを動かすとノーマルリュウに戻ってしまうので注意。

海外版の「ALPHA2」ではコマンドを入力する必要があったが、ZERO2アルファではこのコマンドを入れても何も起きないぞ!!



リュウでスタートボタンを押すと、エクストラキャラのリュウに。さらにこの状態でもう一度スタートを押すと…



殺意の波動をまとったリュウに!　あの面倒なコマンドはもう要らない。

エクストラキャラについて

この作品では特定のキャラにのみエクストラキャラというモードが存在する。これは冒頭でも述べたが、「ストⅡダッシュ」版の性能を持った（またはそれに準じた）キャラである。

このモードに対応しているのは、リュウ、ケン、春麗、ザンギエフ、ダルシム、サガット、ベガの7人。飛び道具の硬化がZERO2キャラより短かったり、通常技の判定や形態が異なったりする。ただしあくまで「ダッシュ版」だ。あのころは無かったシステム、つまりZERO2で使えるはずのオリジナルコンボやゼロカウンター、スーパーコンボは使用できないぞ。



技の性能を取るか、コンボゲージを取るか!?

ゼロカウンターの制限

ALPHAでは、ゼロカウンターを使うときに気をつけてほしいことがある。それはコンボゲージが1・5ゲージないと使用できないということだ。慣れるまでは戸惑うかもしれないが、特に1・5ゲージのところにメモリがあるわけでもないので覚えるしかない。ちょうど1・5ゲージめの写真を載せておくので、早く覚えてしまおう。

これに伴って、いままでゼロカウンターを多用してきた人にとってはALPHAではキツイ闘いを強いられることになる。この際、これを機会に通常技なり、必殺技なりの対空技を覚えてはどうだろうか。この作品でのゼロカウンターの位置付けは「相手にラッシュを仕掛けられてキツイとき脱出用として用いる緊急手段ぐらい」の考えでいたほうがいいだろう





ここがちょうど1・5ゲージめ。これ以上溜まってないとゼロカウンターは使用できない。

オリジナルコンボの変化

ZERO2でのオリジナルコンボは、PPKまたはKKPのいずれかの組み合わせで始動していたが、ALPHAではボタン2つでOKになった。しかしそれは条件付きで、「大P+大K」の同時押し以外は認められない。

ZERO2のときはボタン同時押しの優先順位を利用して「小P+小K+中P」などと入力しておけば、同時押しに失敗したとき比較的隙の少ない技に化けてくれた。今回は入力が幾分簡単になったかわりに、それなりのリスクを抱えているというわけだ。



レベル3「大足払いキャンセル百裂連打」もこれだけしか減らない。

俺、目覚めちまったよ
リュウ



アルファになってどのように変わったのか…その違いを見てみよう。

担当：ワイルダーKEI

リュウ、3タイプに可能

このゼロ2アルファでは、3タイプのリュウがいる。リュウにカーソルを合わして、スタートボタンで変えることができる。最初はいつものリュウ、2つ目はストⅡダッシュのリュウ、そして3つ目が殺意の波動に目覚めたリュウだ。

3タイプの違いは?

まず、全体的に共通しているのが、波動拳の威力が低くなったこと。いくら当ててもたいして減らないので、これはリュウにとっては大打撃だ。しかも、いくら近距離で波動拳を当てても、相手をダウンさせることはできないのだ。そのかわりに灼熱波動拳がコマンド技として加わった。が、出も遅く、硬化時間も長い。出が遅いとはいっても、使用は可能だ。ヒットすれば相手は燃えるが、近距離で当てないとダウンさせることはできないぞ。

そして、涙の真空波動拳。コマンドを入力して光ってしまえば、波動拳は射出される…ということがなくなってしまった。要するに、真空波動拳の出かかりを止められてしまうのである。しかし、レベル1から3にいくに連れて無敵時間が長くなっていくので、深く悲しむ必要はないぞ。レベル1真空波動の出かかりには、ほぼ無敵時間はないと思っていい。



しんく〜…



あ…。レベル1のみだ。気にするな。



近距離で当てればダウンを奪える。

一方ストⅡダッシュのリュウはというと、スーパーコンボのゲージもなく、おまけにレバー入れの技もない。それに、空中ガードもできないようになっている。まさに、ストⅡ時代のリュウだ。それと、このリュウでは、灼熱波動拳もないぞ。他の2人のリュウと違うところは、大Ⓟが近距離用と遠距離用に分かれ、近距離用はキャンセルをかけて必殺技を出すことができる。昇龍拳は大Ⓟボタンで出したときのみに2段となっている。だが、1発目だけ当てても相手からダウンを奪うことはできないので、どうせなら2段目も当てたい。安全に闘うなら、小or中昇龍を使ったほうがいい。それから、残念ながら竜巻旋風脚の上昇、下降に無敵時間はない。

そして、殺意の波動に目覚めたリュウ。使える技はいままでの技に加え、阿修羅閃空、滅殺豪昇龍、瞬獄殺の3つが加わった。ちなみに灼熱波動拳は小でも中でもどのボタンでも出せる。が、豪鬼のように3つも重なってはいないぞ。

このことによって、波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚、3つの必殺技すべてにスーパーコンボがついたことになる。しかし、その半面とても気絶しやすく(豪鬼なみ)、相手の攻撃をくらい続けると非常に危険である。

また、必殺技自体に関しては、昇龍拳が小・中・大ボタンといくに連れて、1・2・3段技となる。竜巻旋風脚の上昇中にも攻撃判定が付き、多段ヒット技になっている。だが、回転のスピードは遅い。豪昇龍と阿修羅閃空にも豪鬼と若干違いがあり、豪昇龍の出の速さはリュウのほうが速いので、お互い同時に光った場合は、リュウのほうが先に無敵時間がなくなるので攻撃を受けてしまう。が、決して不利というわけではない。阿修羅閃空は、豪鬼よりも少し硬直が長い。瞬獄殺に関しても同じような感じで、豪鬼のほうが、光ってからほんの少し速く前進しだす。実際に動いているキャラを見ていてもわからないけどね。連続技に関しては、正面からのジャンプ大Ⓟ→立ち中Ⓟ→大昇龍拳が入り、ジャンプ大Ⓟ→しゃがみ小Ⓚ→小竜巻→大昇龍もちゃんと入るようになっているぞ。もちろん、最後にくる必殺技をスーパーコンボにしても構わない。



ジャンプ大Ⓟから立ち中Ⓟへとつなげ…、



昇龍拳!!

ダッシュ版リュウの補足

ここで、ちょっとだけなつかしい操作を紹介しておこう。その内容は、小Ⓚ→大Ⓟがつながるというものだ。そう、小Ⓚと大Ⓟボタンを同時押ししたときに、大Ⓟが優先されることを利用したもので、しゃがみ小Ⓚ→立ち大Ⓟ(実際は小Ⓚ+大Ⓟ)と、立ち小Ⓚ→しゃがみ大Ⓟ(実際は小Ⓚ+しゃがみ大Ⓟ)という流れでつなげることができる。この同時押しを利用して、難しいが、ジャンプ大Ⓟ→しゃがみ小Ⓚ→立ち大Ⓟ(小Ⓚ+大Ⓟ)→大波動拳とつなげることができる。しゃがみ小Ⓚから同時押しをするときは(小Ⓚ+大Ⓟのこと)、しゃがみ小Ⓚを目押しで2発当てる感覚で行うといいだろう。これをしゃがみ大Ⓟにしてしまうと、間合いが離れてしまうので連続技にはならない。小足払い→小足払いとつなげているつもりなのだが、大Ⓟが同時押しされているために、小足払いと同様のスピードで出てしまうことを利用した連続技。使ってみてはいかがかな?ダッシュ版のみに許された連続技だ。



しゃがみ小Ⓚから目押しで、



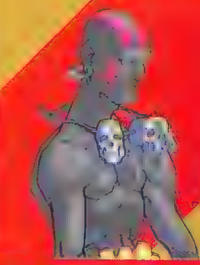
小Ⓚと大Ⓟを同時押しすると、このようにつながる。キャンセル大波動で4ヒットだ。

ダッシュ版はすぐドリが出来るぞ!

ダルシム

アルファになっても衰えるところを知らないダルシム。今度は新スーパーコンボ"ヨガテンペスト"を修得して帰ってきた!ストライクも若干使えるように!!

担当:M.D.S.-ジョッキー★笹岡



最終兵器!? ヨガテンペスト登場

ダルシムの分際で、またまた新しいスーパーコンボを修得している。それがこのヨガテンペストである。

この技は、見た目はダルシムの口からヨガフレイムのような炎を連続して吐くという、なんとなくストⅡX時代のヨガインフェルノを連想させる技だ。

この技の特徴は、まず、足元に判定の強いヨガインフェルノに対して、テンペストは空中の相手に対して強いことが挙げられる。

レベル1では、無敵時間の関係上、あまり対空としての効果は期待できないが、レベルを上げていくと、無敵時間が多くなって、対空兵器としても十分に利用できるほどだ。

また、対空に使用した場合でも、ちゃんとヒットすれば全段ヒットが確定する点も見逃せない。インフェルノでは弾いてしまうようなところでコマンドが長いから、対空にはちょっと向かないかもね。

まるで昔のインフェルノを見ているよう…





も、テンペストならOKというワケだ。

●テンペストで空中コンボ!

ヨガテンペストは、空中コンボ判定があり、ダルシムに乏しかった空中コンボを可能にしている。



テンペストで空中コンボ。コマンド入力がムズい。



大足払いからも…



吹っ飛んでいるところに、テンペストを当てる!



空中の相手にフレイムを当ててから…

例を挙げると…

・ジャンプしている相手にヨガフレイム→ヨガテンペスト（4HIT）

・ヨガフレイム重ね→ヨガテンペスト（4HIT）

・大足払い→ヨガテンペスト（3～4HIT）

どれもタイミングやコマンド入力が難しいが、ダルシム憧れの空中コンボなので、是非とも狙おう。

また、通常の連続技としては…

・中足払い→ヨガテンペスト（4HIT）

が決まる。威力のほうは、テンペストのほうがちょっとだけ大きい。が、コマンドが逆ヨガ2回なので、実戦で決める機会はほぼないだろう。

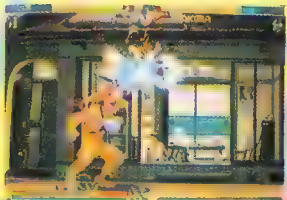
ちなみに小スライディングからのテンペストは連続にならないので注意しよう。

念願の空中ストライクが実現した!!

なんと!今回、あのヨガストライクに空中コンボ判定が付いた!（レベル3に限る）

レベル3で使ったときのみという条件付きだが、ダルシム使いにとっては念願の空中ストライク。一度は決めてみたい。

・ジャンプしている相手にヨガブラスト→ヨガストライク L3



空中の相手にヨガブラストから…

・大足払い→ヨガストライク L3

などのコンボが確認されている。狙える機会は少ないが、キミも狙って行ってみてはどうか?

また、ヨガストライクを連続で決める例のアレ（某誌参照）（笑）は、アルファでも健在のようだ。よかったね。



大足払いキャンセルでもストライクで掴めるぞ。



レベル3のストライクで掴むことが出来る!!感激だ。

ダッシュ版ダルシムはすぐドリがじょうず

エキストラキャラクターのダルシムは、ダッシュ仕様になっているので、必殺技はファイアーとフレイムしかない。

さらに、通常技が、短い技と長い技の使い分けが出来ない。近距離では短い技しか出なくて、遠距離では長い技しか出ない。ジャンプ攻撃も長い攻撃しか出なくなっている。

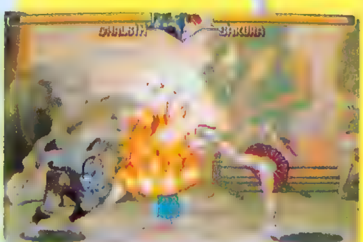
しかし、ダッシュ版ダルシムはドリル攻撃が、ジャンプの低い位置でも出るようになっているので、コンピューターのような"すぐドリ"が可能になっている。これでドリルラッシュも可能?

だが、ドリル攻撃は大パンチと大キックの2種類のみになっていて、初めての人にはちょっと抵抗があるぞ。

とにかく、ジャンプ攻撃が長いのしか出ないのがキビシイ。空中ガードもゼロカウンターもないし、投げ受け身もダウン回避もない。これはちょっとキツイかもしれない。

まあ、ダッシュ版ダルシムは、ほんのお遊びキャラクターだと思って、むかしを懐かしんで使おうね。

ちなみに、ダッシュ版ダルシムはノーマルキャラクターよりもちょっとだけ動きが速くなっているのって、気が付いた?私はいわれるまで気が付きませんでした（汗）。ほいじゃ。



ヨガフレイムはコマンドが昔に戻る（後ろから前）。



ノーマルよりも低い位置でドリルが出せる!



アルファケンの変更点

ZERO2アルファのケンの前作との相違点は、飛び道具の威力が低くなったといったゲーム的な変更を除くなら、そのほとんどが通常技の変更に留められている。ではそれらについてさっそく解説していこう。

ケンの通常技の変更の内、まずひとつはジャンプ大パンチが下降中、かなり低い位置まで出せるようになったことが挙げられる。

ちなみにこれはリュウと比べると顕著に差が現れる。リュウはあまりにも低い位置でジャンプ大パンチを出そうとすると、出かかりのモーションが途中で引っ込んでしまうが、ケンなら大パンチの攻撃判定がしっかり発生するということだ。些細な違いだがケンならではの変更といえるだろう。

さてふたつめの変更点は近距離での大立ちキックが、膝蹴りになったことである。これは立ち大パンチとは異なり、必殺技でキャンセルすることもできるので、ストⅡの立ちアッパー昇龍拳のような感じで使うことができるだろう。

またZERO2アルファケンの最大の変更点といえば、"小足払い~立ちアッパー"といったストⅡダッシュで話題となった往年のコンボが復活したことだ。しかし入力こそ当時と同じ、↓小K~小K+大Pといったものだが、ZERO2アルファではコマンド技扱いとなっており、通常ではストレートの大パンチがこの場合のみ、アッパーとなるので注意しよう。

ところでキャラ選択時にスタートボタンで決定することによって、通常ダッシュバージョンと呼ばれるケンが選べる。たしかに昇龍拳が高性能で通常技もダッシュのものとなってはいるうえ、小足払い~アッパーももちろん可能だが、あくまでストZERO2の味わいを残したケンと考えたほうがいいといえよう。

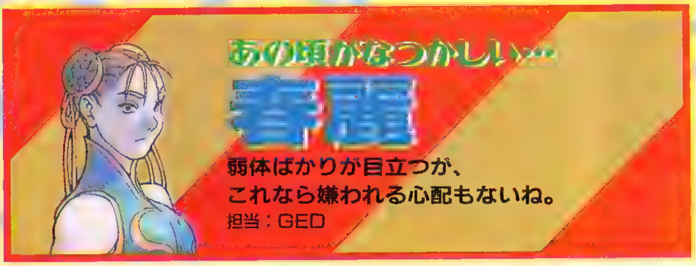

ケンのほうがJ大Pの認識範囲が広い。




近距離大Kが膝蹴りに変更。しかもキャンセルをかけることができる。




小足払いを出した後…、すかさず小K+大Pでアッパーを連続技として出すことができる。



春麗プレイヤー激減か!?

アルファになり、最も大きな変更点といえば、「中足払いにキャンセルがかけられなくなった」ことだ。かなりのパワーダウンだがしょうがない。小キックや中パンチで代用しよう。

施円蹴のモーションがかなり遅くなり、無敵時間も無くなった。ただ、やられ判定はものすごく低いので、飛び道具をすり抜けるぶんには問題ない。

アルファでは、全体的に飛び道具が弱くなっているが、気功拳もその例外ではない。攻撃力が弱くなり、ゲージの溜まりも低い。おまけに硬直時間もわずかに長くなっている。

通常技も、リーチが短くなったり、やられ判定がデカくなっていたりと、なんらかの形で弱体化されているものがほとんど。

中足払いはキャンセルがかからなくなっただけではなく、リーチまで短くなっている。ゼロ2で意外な強さを見せていた立ち中パンチも攻撃力持続時間が短くなり、判定も少し弱くなっているようだ。立ち小パンチや立ち大キック、しゃがみ大キックも判定が弱くなっている。

鷹爪足(踏みつけ)に続き、ついに鶴脚落(背中蹴り)までもがしゃがみガード可能になってしまった。

鷹爪足で踏みつけた後、レバーを入れることによって少しジャンプ軌道を変えることもできるぞ。

スーパーコンボはオリジナルコンボ並!?

スーパーコンボは、暗転後の無敵時間が以下のように変わっている。

●千裂脚の無敵時間
LV1=9割り込み(+1)
LV2=13割り込み(+1)
LV3=22割り込み(+6)
●覇山天昇脚の無敵時間
LV1=2割り込み(-3)
LV2=7割り込み(+1)
LV3=12割り込み(+5)
●気功掌の無敵時間
LV1=5割り込み(-7)
LV2=7割り込み(-10)
LV3=12割り込み(-10)

*1割り込みは1/60秒で、カッコ内の数値はゼロ2との差

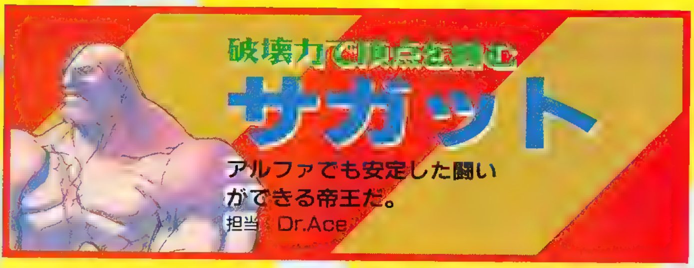
オリコン百裂(オリコン中の百裂脚連打)は、攻撃力が低くなっただけでなく、攻撃時間や吹っ飛び軌道までもが変わってしまったので、めちゃくちゃダメージが低くなってしまった。気功拳の攻撃力も低くなっているので、オリコンを使ったら元キックで浮かせ、天昇脚をたたき込むしかない。百裂じゃあ効率悪すぎるぞ。


ストⅡタイプはゲージがない。生き残れるのか?

ストⅡタイプもいるよ

アルファになり、ゼロ2とチャイナのほかにストⅡタイプの春麗が使用可能になった。チャイナ服タイプは、気功拳がコマンドではなく溜めになったものだが、ストⅡタイプはスーパーコンボゲージがなく、立ち中パンチや遠距離立ち大キックのグラフィックも違う。鶴脚落(背中蹴り)は近距離レバー入れKになっていて、これはゼロ2タイプと違い中段攻撃になっている。気功拳が撃てず、施円蹴が下溜め上になっているところも大きな違いだ。


オリコン百裂じゃ安すぎる。天昇脚をたたき込め!



アルファの帝王

ジェノサイドの無敵時間が長くなった。これが唯一意味のある変更点。レベル2、3の無敵時間はゼロほどとはいかないまでも相当な長さだ。ちなみにレイドもジェノサイドほどではないが恩恵を受けている。

他の変更点は、ダンのようにスーパー挑発が付いたり、キャノンの空中ヒット数が変わったとか、フェイクキックが遅くなっていったところ。他は細かな点がちょこちょこといったぐあいだ。

この新しく追加されたスーパー挑発は、使った直後のブロウの攻撃力が5割増、空中ヒット属性がプラスーという特典付きだが、基本的にはお遊び的要素で、これによって何かが変わるということはないだろう。

あとはゲーム全体でオリジナルコンボのダメージ量が少なくなったのに対し、サガットはほぼ前のままといううれしい特典もあり、今回も頂点を狙うにさほど辛くない位置に存在する。


スーパー挑発。どの程度の効果を出すものか。

ダッシュの帝王

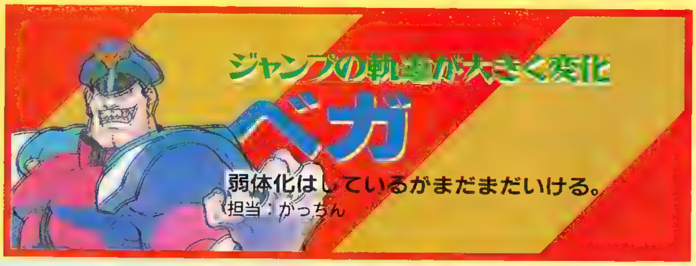
何といっても立ちキックが強化されている。当然2段ヒットするのだ。速さもこちらのほうが上だろう。

他にもジャンプパンチがキックになっていたり、ブロウ（アパカ）は大でも1発とか、クラッシュはコマンドが昔のままだとか、いろいろとダッシュではあるが、残念ながらタイガーキャリーはない。

空中ガードなどのことを考えても基本的には損なので、やはりお遊び的存在であると言えるだろう。


飛び道具も軽々抜けられる。


ダッシュではどうだろう。



ゼロ2からアルファになったベガの変更点を見ていこう。ただ、根本的には変わっておらず、ゼロカウンターも多少ながら弱体化している。

オリコンでの[illegible]

まず、オリコン中にあったベガワープのやられ判定がなくなっている。

まあ、オリコンで相手を越えてしまった場合は、ヘッドプレスで戻ってくるのが普通なので基本的には使わない。でも、嬉しいかな。

ほかに、オリコン中のサマーソルトスカルダイバー→ホバーキックのガードできない連携がガードされるようになった。

もともと、超強力というわけではないベガのオリコンだが、これは残念である。


オリコン中のサマーソルトスカルダイバー……。

スーパーコンボも多少の変化

スーパーコンボは無敵時間が変化しているが、細かい割り込み数を語っても分かり難いので簡単に説明しよう。

まず、サイコクラッシャーから。

これは、レベル1は同じ、レベル2と3はそれぞれ少しだけ無敵時間が増えている。ただ、威力は同じなので、相変わらずナイトメアのほうが頼れる。

さて、そのナイトメアだが、レベル1の無敵時間は多少短くなり、レベル3は長くなっている。そして、レベル2はそのままの無敵時間。

全体的にレベルの高いスーパーコンボにそれなりの見返りを設けている。

その他の[illegible]

それ以外では、ジャンプの軌道が変わったり、サマーソルトスカルダイバー、デビルリバースのやられ判定が早く発生するように設定されているが、一番変化したのはゼロカウンターだろう。

これは、ガード不能で有名であったが、ガードされることもあるように設定された。

また、ゼロカウンターの攻撃発生時間も遅くなり、成功すればほぼ当たるというわけではない。

だが、全体的な感覚はほぼ同じなのでそれほど心配はいらない。


ホバーキックはガードが可能。



ゼロカウンター（パンチ）は少し弱くなった。

必殺の直吸いが… ザンギエフ



ダッシュザンギは辛いだけのような気が…。

担当：VMT-R&D

直吸いできねェ!

アルファになってザンギエフの最大の変更点と思われるのは、倒れている相手の起き上がりにスクリューパイルドライバーを重ねても、ジャンプや出の速い小技で簡単に投げられてしまうようになったことだ。ゼロ2では完璧なタイミングでスクリュー等を重ねれば、読まれていても返されにくく、ゲージのないさくらやローズは脱出不可能という強力な攻めだった。が、アルファでは読み負けたら簡単に逃げられてしまうぞ。中ヒザやボディプレス→スクリューも同様で、ジャンプであっさり逃げられる。

かなり痛い変更を受けたスクリューだが、吸い込み間合が広くなったのだ。

直吸い不可、という変更も考えると接近戦、特に起き攻めに関してはこれまで以上に読み合いの要素が多くなりそうだ。

面白い変更点として、ふっとんでいる相手をエリアルロシアンスラムのレベル3のみ投げられるようになった。

狙い所が難しいが、ストマッククローでつかんだ相手を放した直後に、すさかず入力すればつかめるぞ。この辺は研究次第で狙い所もしぼれると思う。

あと、通常投げにパイルドライバーが加わった。ストIIシリーズの時代は、投げた後に間合いが離れない便利な技だったが、アルファのパイルドライバーは思いっきり離れてしまう。う〜む、何に使うんだろうか?

この他にも通常技の判定など細かな変更点もあるようだ。



おりゃ〜直吸いいくぜ〜。



あれ?そんなバカな!



とりあえず、ストマッククローの直後はいけるぞ。



パイルドライバー復活。だが何に使うんだ?

ダッシュザンギのほうは?

ダッシュザンギのほうはというと、まず空中ガードは当然ない(痛い)。

スクリュー間合いもアルファザンギと変わらないようなので、昔のような立ちスクリューもできない。

当然、バニシングもないしゲージ技もないし…アルファザンギのほうが面白いし強いだろう。

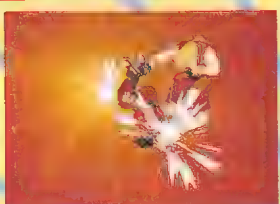
ガイ

投げこそ極意

アルファになっての大きな変更点というものはないが、特殊なスーパーコンボとして「武神無双連刈」が追加されている。これは豪鬼の瞬獄殺とファイナルアトミックを足して割ったような投げ技だ。レベル3でしか使えないが、相手が間合い内にさえいればすぐにつかんでくれる。今まで早駆け→投げだったところをこれに変えれば、一気に大逆転が可能だ。間合いもそこそこ広く、こちらの起き上がりにも有効。

細かいところでは、2つのスーパーコンボの無敵時間が少し伸びて信頼度が上がっている(レベル2、3)。そのほかのゲーム性に関する部分はSFZ2と同じ。

ガイは自分から動くことが多くゲージが溜まりやすいので、無双連刈を狙う機会はかなり多い。今まで以上に攻めが報われるようになったぞ。



コマンドが長いので出す時は決め打ちで。外しても隙は少ない。

ソドム

テングがリバサで出せてるねェ…

今までは吹っ飛ばされたときの着地時にしか出すことができなかったテングウォーキングが、リバーサル時にも出すことができるようになった。つまり転ばされたあとの起き上がりや、何か技をガードしたあとに出せるということである。

ところがリバーサル時のテングウォーキングはダウン回避時のものと比べて、若干移動スピードが速いのだが無敵時間があるわけではないので、相手に技を重ねられていると潰されてしまうことが多い。

その他の変更点として、ダイキョウバーニングのやられ判点が大きくなっている。今回は相手の技と正面からぶつかると、相うちになってしまうことが多い。

また、前作ではランダムだった後転起き上がりの転がる距離が、きちんとボタンに反応するようになった。



リバーサル時のみということで、かなり出すのが難しいのだが…。

さくら

アルファでは新技が追加されたキャラが何人かいるのだが、さくらもその中の1人だ。

さくらの新しい必殺技は「さくら落とし」という技で、この技は、まず➡⬇⬊+Kで前に高くジャンプし、そのあとでPボタンを押すと、両手で相手を殴り攻撃したあとは、さらに前方にすっ飛んでいき、着地にきめポーズ?をとる、という技だ。

一応、最初のジャンプで相手の飛び道具をかわすこともできる。が、この技は相手にガードされればもちろん、ヒットさせても確実に反撃を受けてしまう。理由は、着地したあとのスキがハンパなく大きいからだ。

この技の使い方としては、ジャンプ後に攻撃をしないで、相手の目の前に着地して投げを狙ったり、スーパーコンボを出す、という方法がある。

しかし、どちらにしろ見切られるとあっさり返されてしまうので、多用はできないだろう。



これが問題の着地後のスキ。さくららしい動きではあるが…。

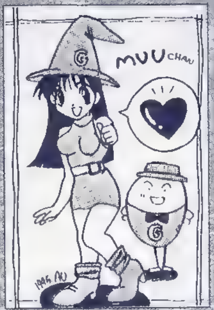


サッと98,62%
新開講
(平成9年4月)
●ゲームキャラ・ムービング デザイナー科(2年)
●ゲーム・デザイナー科(2年)
●ゲームサラウンド・アーティスト科(1年)
ドラゴンハート
みゆき座他 全国東宝洋画系にて 絶賛上映中
《代々木アニメーション学院 スペシャルプレゼント》
●劇場券:100組200名様(東京地区のみ)
●ポスター:50枚
ご希望の方はハガキに「ドラゴンハート劇場券希望」
または「ドラゴンハートポスター希望」と明記して
下記まで、先着順でプレゼントいたします。
(なお、当選は発送をもって発表に替えさせていただきます)
特待生制度(選抜で年間12万円支給)
特別育英生制度(特待生より選抜 年間36万円支給)
専用寮制度(希望者全員・年間32万円で入居)
卒業後2年間専用寮居住(就職者は在学中と同費用で居住)
海外研修旅行(英会話自由選択講座の優秀者は費用学院負担)
300円満腹学食(東京校の学生食堂)
24時間医療・健康の無料相談(年中無休で専門医が)
やればやったで自然に公認資格実現
CG制作実習室風景
自・由・な・創・造・の・学・校
代々木アニメーション学院
社団法人 日本映画テレビ技術協会員 財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E.Mail yag-info@po.infosphere.or.jp
設置学科
アニメーター科(2年)
SFX特撮科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
声優タレント科(1年)
マルチメディア・クリエーター科(1年)
デジタルペイント・アーティスト科 (仕上げアート) (1年)
アニメ制作科(1年)
BGデザイナー(背景美術)(1年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
ジュニア・ノベルズ科(1年)
ビジュアル・イラスト科(2年)
ミュージック科(2年)
アニメAVオペレーター科(2年)
インフォメーション
平成9年4月生 願書受付中
入学案内書無料進呈
「無料一日体験入学」あり
無料学院説明会あり
見学随時TELにて予約を
フリーダイヤル 0120-310-042 サイノーヨヨニ 才能を世に
FAX 0120-310-595 サイノースゴクイイ 才能すごくいい
ご希望の方は ハガキに1.住所 2.氏名(フリガナ) 3.TEL 4.年齢 5.学年(職業) 6.希望学科 7.「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記の上、下記の住所へ。
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-8 代々木アニメーション学院
無料オーディション
新人声優・才能発見!!
デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-8 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

CONTENTS | GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・NO.181
10.15 15 OCTOBER 1996

●この号が出るころはAMショーの真っただ中。今秋はバーチャファイター3やX-MEN VSストリートファイター、DEAD OR ALIVE、蒼穹紅蓮隊など、魅力あるタイトルが多く出てくる。
それと同時に人気タイトルのゲーメストムック発売も決まりつつあるのでお楽しみに。
5月15日号（4月15日発売号）および5月30日号（4月30日発売号）にて行いました、ゲーメスト創刊10周年企画「テレカ全員サービス」の発送も、次号が出るまでには完了致します。それでも届かない応募者様は葉書にてご連絡下さいませ。



今月のムーちゃん
（富山県 守樹亜宇さん）

ニューゲーム・ヒットパレード!

攻略の書・頂上到達への布石

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

表紙：「バーチャファイター3」SEGA　イラストby藤原ひさし／表紙写真「X-MEN VSストリートファイター」

掲載広告ご案内

これが現代の若者のすべてだ!!

LAST BRONX 東京番外地

**女が男よりも強い最近の風潮を反映した
ラスブロ、もはやレッドゾーン。**

相手を読む

三節棍はあまり使わねーぞ

優作

だんだん闘い方が狡猾になってきたけど優作よ負けるな!
担当：借金

まずは[illegible]使える道、ダウント始[illegible]動[illegible]から直[illegible]攻[illegible]しよう。[illegible]可能[illegible]の[illegible]る[illegible]が多い[illegible]めるので[illegible]できる[illegible]トさせて投[illegible]あで[illegible]すすめ[illegible]れる[illegible]の使用[illegible]度の高さが伺える。ダウント無効時に[illegible]優作Pスタートを使ったりする方[illegible]同時にPを出した場合[illegible]技の出の速さで負けたり当たりの差で負けてしまう[illegible][illegible]ラウント開始時に[illegible]ていく[illegible]説明していう[illegible]

●ロースピンキック
相手の上段攻撃をすかしつつ攻撃する出が速く[illegible]のロースピンキックはダウン[illegible]開始時に[illegible]。[illegible]スとしては[illegible]パイで浮かされたり中段技に負けることがあげられるが、それにはほかの技で対処できるはず。ロースピンキックはどんどん使っていい技だ。

●エキゾーストストーム
ロースピンキックよりも若干技の長さがあるのがエキゾーストストームだ。ダメージを求めるならロースピンキックの方がいいか。

●P
相[illegible]ロースピンキック[illegible]場合に[illegible]その時を[illegible]のがPを[illegible]Pはヒットしたときは[illegible]か、P・K・Gから[illegible]めていこう。しかし相手の行[illegible]合は負けてしまうことが多い。

●スクリューキック
[illegible]かってから使用するのが[illegible]これも相手が[illegible]や中段攻[illegible]ク[illegible]で[illegible]した技[illegible]パク[illegible]も[illegible]使い[illegible]の[illegible]入[illegible]も下[illegible]でし[illegible]

●レッ[illegible]ト[illegible]スウィング
[illegible]の下段攻撃を[illegible]た際にそれを[illegible]される。レッドトルネード[illegible]ト時はGキャンセルして投げ[illegible]技を選択[illegible]ウインドPとヒットした時、[illegible]を決めよう。
また下段攻撃を読んだときはロースピンキックのほうが技の出が速いので[illegible]キックで[illegible]すことも出来る。ただ、空中コンボがないしダメージにならない優作にとっては余り[illegible]しれないが一応知識として[illegible]



[illegible]、ロースピンを潰しにきたやつとかぶれは超OKっすよ。



相手の行動を読むというより何も考えずにロースピンキック。

着実に、そして確実に極めろ！
攻略の書・頂上到達への布石

核となる2つの技

[illegible]でておこう。

[illegible]操作が対戦で勝利していくために[illegible]必要な技というのは意外と少ない。[illegible]かGキャラの[illegible]Gキャンセルを使え[illegible]一定のコンビネーションを持っているにもかかわらず[illegible]強い連係が存在しないのはなぜだろう。理由には[illegible]中段の[illegible]ような連係が[illegible]ないものがない[illegible]ことと、連係の途中でカウンターヒットしてもほかのキャラのように空中コンボに移行できないというのもあるだろう。でも本当の理由は[illegible]使える技[illegible]これである。

[illegible]操作の[illegible]という技は[illegible]ローズスピンキックとソニックエルボー。なぜこの2つの技が多くいるのか状況をもっと説明していこう。

●ローズスピンキック

前述したとおり、ロー[illegible]スピンキック[illegible]を利用する[illegible]かなりこの[illegible]とになる。

[illegible]



[illegible]



ソニックエルボーのカウンターダメージ。ここから[illegible]ダウンがはいる。

攻めのフルチューン



[illegible]

[illegible]らせる空中コンボを持っているから[illegible]と嘆いてもしょうがない。空中コンボはカウンターで当てなければならないが、こっちには一撃必殺のフルチューンが単なる投げ技で存在するのだから。

ここではどういう場面で投げを狙っていくかを紹介していこう。

まず第一に挙げられるのが、P、P、Pヒット後のGキャンセル投げ。前述したローズスピンキックとの2択で用いるフルチューンは相手をブルーにさせる[illegible]も使わない手はない。ローズスピンキックとの割合は[illegible]フルチューン[illegible]ローズ[illegible]ローズスピン[illegible]さん印象づけてから、「レッドソン」。

次に使用頻度が高いのがローズスピンキックをGキャンセルしての投げ。ローズスピンキックは優作の技の中では最も使用頻度が高く、相手にとっても非常にいやな技。しかもローズスピンキックをガードすれば[illegible]反撃が確定[illegible]るためとしても[illegible]。ローズスピンキック[illegible]ガードされると[illegible]てフルチューン。相手にしてみれば[illegible]かっていても[illegible]。

[illegible]ここになる。しかも下P、ローズスピンキックorソニックエルボーの連係のように投げ間合い外での攻撃もローズスピンキックが前に進みながら攻撃する技であるため、Gキャンセルすると投げ間合いになっているのだ。ローズスピンキックがヒットしそうなときはそのまま打ちきり、相手が見にきたらフルチューンだ。

この[illegible]場面による使い[illegible]の良さから、まさにほ[illegible]





ローズスピンキックで歩きながら

[illegible]フルチューン[illegible]わかっていても[illegible]くらう。

[illegible]かのキャラの空中コンボが可愛く思えるくらい決めるチャンスはあるぞ。

ほかにもハイリスクな賭けになってしまうが、相手のGキャンのタイミングにソニックエルボーの代わりにフルチューンを置いておくという荒技もある。相手があまりに単調な奴であったり、もうフルチューンしか逆転できないなんて時には使ってもいいだろう。もし決まればそれこそ相手の頭にはブルースが鳴り響いていることだろう。

素人は引っ込んでな!

対戦攻略

ヨーコ

攻めも強いが、防御も強いヨーコ。今回は
その防御からの反撃方法を考えてみよう。

担当:SHO

[illegible]しなかったが、[illegible]防御[illegible]

開幕

[illegible]開[illegible]と言[illegible]もなり[illegible]

●[illegible]P[illegible]

[illegible]立ちPで[illegible]いくの[illegible]

[illegible]ある。

[illegible]可能[illegible]すかは自由[illegible]とにかく[illegible]

[illegible]もますと[illegible]とはない[illegible]られたと[illegible]



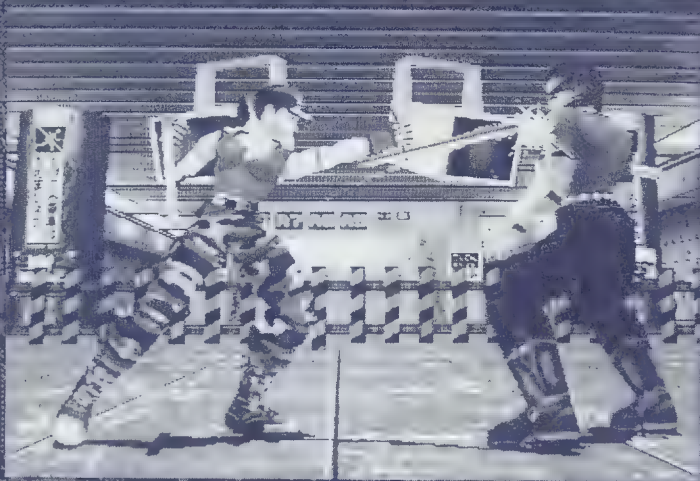


[illegible]きにはあせ[illegible]すにカードする[illegible]ない相手に[illegible]でで[illegible]る

[illegible]の[illegible]のPスタート[illegible]段攻[illegible]

●スクラッチハンマー

開幕のスクラッチ[illegible]ときは[illegible]



[illegible]本中の基本[illegible]

[illegible]スクラッチハンマーと[illegible]キックなど[illegible]出し[illegible]できたら一方的に負けてしまうのだ。ミドルキックの強いすずやリサには注意が必要だ。しかし、下段攻撃には強くはないので下段攻撃を出すことも[illegible]のもいいかもしれない。

開幕のスクラッチハンマーは[illegible]方を見極めてから出すようにすれば有効的に使うことができるだろう。

●ニーアサルト

開幕のニーアサルトも[illegible]これはパイ[illegible]これはモヒコン[illegible]大ダメージを与えることができる。[illegible]ステップを[illegible]保険[illegible]



[illegible]



[illegible]は有効な[illegible]

[illegible]してから出すようにしよう。

●バックステップ

開幕のバックステップはあまりやらないが、強烈な下段攻撃をもったリサやクロサワなどには使うのもいいだろう。ヨーコの持ち味は立ちPでガンガン押すことにあるが、押せない相手にはすぐこれも大事なのだ。

バックステップをしたあとはミドルストレート[illegible]がいいだろう。

ヨーコの開幕の行動は、基本的には立ちPで攻めるようにして、相手の出方によって変えていくようにすればいい。ヨーコにとって開幕を制することが勝利への近道なのだ。

攻められたときには

攻めが基本のヨーコだが、攻め続けることはできない。当然相手に攻められるときもあるわけだが、そのときには





[illegible]で簡単に割り込める。

ど[illegible]反[illegible]考えなければならない。[illegible]たが、ヨーコは[illegible]他のキャラでは割り込めないところで簡単に割り込むことができるのだ。しかも、立ちPで割り込めなくてもパンチが当たれば[illegible]投げがほぼ確定なのだ。このように立ちPで割り込むときにはパンチと投げを連続して考えて[illegible]結果的には良い戦法[illegible]。また[illegible]投げ[illegible]立ちPから[illegible]まま連係[illegible]攻め[illegible]た[illegible]立ちP[illegible]あと[illegible]の技としてあげられるのがしゃがみPである。しかし、[illegible]極秘[illegible]を連携して[illegible]としては[illegible]使[illegible]で[illegible]のかなどといえる。[illegible]手の攻撃をしゃがみ[illegible]止めたときには、すぐに立ちPへつなげたほうがいい。このしゃがみPと立ちPという連係はかなり速く、しゃがみPがヒットすれば、相手の下段攻撃以外反撃を受けることがない。また、下段以外の攻撃で反撃してきたときには、相打ち[illegible]立ちPに勝つことができるのだ。このとき[illegible]立ちPが当たれば投げなどはほぼ確定し、立ちPからの連係で攻撃に移ることができる。



[illegible]反撃する技としては、[illegible]K[illegible]でも割り込むことできる[illegible]ンするので相手に[illegible]は[illegible]上段攻撃で押してきたときでないと割り込むことはできないのだ。また[illegible]されてしまったら投げなどの反撃は確定なので[illegible]ことになる。

また余談だが、[illegible]からの[illegible]ピンキックなども割り込む技として[illegible]ーのキャラとによって[illegible]てくる。[illegible]の機会に[illegible]についてはわ[illegible]と思う。

特にしゃがみPからの連係は[illegible]必要なのでぜひ覚えておいてほしい。

割り込まれる場所を知ろう

自分の攻撃[illegible]うまく[illegible]ればならない。[illegible]点を知っていればどこで他の連係に切り替える[illegible]。

ヨーコのよく使う連係として、PPK[illegible]スクラッチサイドというのがある。[illegible]割り込まれ[illegible]はPPKのKをキャンセルしたところと、スクラッチサイト[illegible]PPをキャンセルするところは打撃では反撃をくらわないが、投げをもっておかれると確実に投げられてしまう。この対処法としては、キャンセルする[illegible]を変えてやればいい。つまり、パンチを何発出してからキャンセルするのかを考えればいいわけだ。いつもパンチ2回でキャンセルしていると相手に読まれやすいのでタイミングをずらしてやればいいのだ。

次はスクラッチサイドだが、この技はスクラッチハンマーと、ミドルキックが一つになった技なので、スクラッチハンマーとミドルキックの間に多少のスキがある。このわずかなスキに、割り込まれてしまうのだ。しかし、このスキ[illegible]相手は、ヨーコ[illegible]立ちPだけで[illegible]は相打ちをかやっとといった感じである。また、割り込めるキャラも迷いなしで割り込んでこないといけないため、あまり気にすることはないかもしれない。

対処法としては、スクラッチサイドは立ちPPからの連係でよく使うので、立ちPでキャンセル後に再度立ちPで押していくなどの攻撃に変えてやればいい。これも割り込んできてから考えればいいことなので、止めて[illegible]相手には、この連係でカンカン攻めればいい。

立ちPからスクラッチサイドからの連係で、ダブルハンマーやバーチカルワンツーなどの技を出していきたいが、スキが大きいためなかなか出させてくれない。そこで、反撃のくらいにくい連係で攻撃し、相手を固めてから出すようにすれば、攻めのバリエーションも広がってくるだろう。





スクラッチハンマーのあと[illegible]サイドキックを出す前に止められてしまうのだ

起き攻め

[illegible]手の起き上がりに攻撃ができるゲームなので、これを使わない手はない。では、ヨーコの場合どの技で起き攻めをすれば良いのかというと、やはりスクラッチサイドが最も有効な攻撃方法になる。





相手の起き上がりにスクラッチハンマーを重ねるのがベスト。

相手の起き上がりにうまく[illegible]ねて攻撃をだし、スクラッチハンマーが当たれば、ミドルキックをキャンセルして投げにいくのが一番効果的だ。もしスクラッチハンマーが当たらなくても、スクラッチサイドに切り替えればいい起き攻めになる。これと同様に、バーチカルワンツーでも同じことができるのでどちらでもかまわないが、攻撃判定のつよいスクラッチサイドのほうが使いやすいので、こちらがオススメだ。

起き上がりにもプレッシャーをかけていけば、かなり有利に戦えるので必ずマスターしてほしい攻撃だ。

さらなる対応策を身につけよう

対戦攻略

ナギ

相手が使った技を確認して
こちらも強力な連係を出していく。

担当：がっちん

ナギの対戦攻略はセガボリ[illegible]るが、本誌では今回が最初となる。

前回は、ミッドラッシュ・ピアス（[illegible]）からの[illegible]の連係を全面に押し出してみたが、対応[illegible]なる[illegible]ーしてなかった。

今回はそのあたりを中心に[illegible]ていこう。

ミッドラッシュ・ピアスを有効に生かすために

では、さっそく[illegible]ピアスに対する相手の対応を考えてみよう。[illegible]苦戦しているプレイヤーもこ[illegible]アスの3段目に素早い下段攻[illegible]場合。ま[illegible]で、全キャラ下Ⓟで止めるだけは止められるが、トミー、クロサワ、ナギ、ザイモクであれば、クレッセント・アッパー（[illegible]）が返し技となるので、今回は考えないものとする。

とりあえず、[illegible]キャラごとにまとめておいたので、ナギに苦戦しているプレイヤーは参考にしてほしい。

では、これに対するナギの[illegible]か。

[illegible]OK。クレッセント・アッパーはガードされると投げられてしまうので、リスクの高い技とするのであれば、ライジングキック（[illegible]）あたりがいいだろう。

また、ミッドラッシュ・ピアスの2段止め[illegible]





[illegible]ンダが難しい[illegible]





[illegible]ドラッシュ・ピアスというのも、じつは下段つぶしになっているので使っていくといいだろう。

たしかに[illegible]で割り込[illegible]とんとではあるが、そうなれ[illegible]素直に[illegible]アスを[illegible]ことが[illegible]

[illegible]てもリサのローバックビート[illegible]ことはでき[illegible]つぶすこと[illegible]エッジ[illegible]して目先を変える[illegible]しかない。[illegible]けると考えられる。

ミッドラッシュ・ピアス3段目の対応策

ユウサク	○	ロースピンキック（⇩Ⓚ+Ⓖ）　エキゾーストストーム（⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ）
ナギ	×	
ザイモク	×	ハンマーグライド（⇙⇩⇘Ⓟ）
リサ	○	ローバックビート（⇙Ⓟ）
ジョー	○	ステルススワロー（⇦⇘ⓅⓀ）
トミー	×	支棍蛇牙蹴（⇩⇩Ⓚ+Ⓖ）
ヨーコ	○	ロースピンキック（⇩Ⓚ+Ⓖ）
クロサワ	×	KUROSAWAスラント（⇦⇘Ⓟ）

※今回は素早い下段攻撃を対象。
※表中の○は基本的に下Ⓟの反撃を受けないもの、×は返し技あり。

ほかに、ミッドラッシュ・[illegible]よけてから投げるというのもある。

ただし、コマンド投げの場合は、複雑なものではつらく、[illegible]Ⓚ+Ⓖのようなコマンドでないと成功しにくい。



[illegible]な相手[illegible]いってもいい

ミッドラッシュ・ピアス後も主導権を握る

ミッドラッシュ・ピアスの3段目[illegible]相手[illegible]ガードしてくれたのであれば、まだまだ不利ではない。

[illegible]ベーシックな攻めとしては、ミドルフックキックを出し切ってみるのがいいだろう。立ちⓅの早いキャラには止められてしまうが、タイミングは[illegible]ピアだ。

ミドルフックキックもガードされたら投げが返し技となるが、タイミングが難しいのでミスるときも少なくない。

だが、ガードされるとやはり[illegible]か。[illegible]さらなる連係としては、ミドルフックキックの1発止めからのロースピンキック（⇩Ⓚ+[illegible]）がオススメ。

[illegible]ちろんタッ[illegible]クキャンセル[illegible]Ⓚ+Ⓖのス[illegible]キックでは見切られやすいので、ロースピンキックを使っていこう。

また、ロースピンキックはこのあとコンボ・スピンキック・ヒステリックにつなげられるので、ここまでガードされてもまだわからない。

ここで投げに来る相手には2段目キャンセル投げ、ハイキック2回からの最後の下段





ロースピンキックが有効。[illegible]されても終わりじゃない。

ミドルフックキックが読まれ始めたら、1発止めからの[illegible]

着実に、そして確実に極めろ！
攻略の書・頂上到達への布石



[illegible]を生かしてパンチ系で押すか

開幕は押せる

[illegible]る相手[illegible]4段[illegible]にもかかわらず[illegible]す。それは相手がガードに徹して[illegible]対応次第とプレイヤーの好みによるが[illegible]してしまおう。[illegible]



[illegible]のミドルフックワンツーでいこう。

技を重ねていく起き攻め

ただ[illegible]下段攻[illegible]る場合がある。[illegible]

[illegible]起き上がりを[illegible]



[illegible]クレセント・シューティ[illegible]

[illegible]ティングスターにな[illegible]



[illegible]したらそのまま空中コンボへ。カウンター・スカりでもディレイとアタックキャンセルで[illegible]撹乱できる。

クレセント・シューティングスターの2段目は、ノーマルヒットの場合は空中コンボには持っていけないので、そのままダウン攻撃。カウンターで高く浮いたら空中コンボへ移行しよう。

[illegible]技を重ねるたけではうまく行かないときもある。[illegible]後転するときがある。この場合は[illegible]かけつつ技を重ねなくてはならないので[illegible]



[illegible]蹴りには上（判定は中段）と下があるが、攻撃判定の発生は下が先なのでタイミングでガードを下から上と行うといい。

ただ、あまり上下にフルブ[illegible]してるとカッコ悪いし、相手が何もしないで起き上がると対応が遅れ先手を取られてしまうこともある。このあたりは[illegible]早めを心掛けな[illegible]



[illegible]投げを多用[illegible]技が限られる[illegible]

なお、下段蹴りをガードしたしゃがみの状態からは、出せる技が限定されてしまうので注意しよう。確定ではないが、投げに行くことも重要である。

好みの技を中心にいこう

今回の対戦攻略はミッドライザー・ピアスの連係とミドルフックキックを中心にしてみたがどうだろうか。[illegible]にミドルフックキックからのコンボ・スピンキック・ヒステリックの連係は超オススメ。対応されにくいし、何よりも華麗でカッコイイ。

ナキは連係が対応されてから投げを使っても手遅れにはならないキャラなので、落ち着いて試合運びが行えるのが強みだ。

今後も別な角度からの連係技も考えたいので期待して待っててくれ。

STAR GLADIATOR EPISODE:I FINAL CRUSADE

カッパも使え!!

攻略が着々と進む中、新しいお友達が迷い込んできました。

システム文責：借金

カッパと楽しもう

前号はビルシュタインの使用コマンドやゲストとしてのカッパを紹介してきた。今回新たにプレイヤーキャラとしてカッパが使えることが明らかになったので、その使用コマンドと技表、使えるプラズマコンボを順に紹介していこう。

基本は突き刺し系!!

カッパの技の基本は、突き系の攻撃が多い。まずは特殊技。土筆坊は、下段を強襲するモーションだが判定は上段。露払いは下段突き。しかしヒットしてもダウンは奪えない。枯れすすきは上段蹴り。ゲレルトのトリックキックと同じような技。アメンボ突き、草刈りは共に下段技。ただしダウンを奪えるのは草刈りだけ、使い分けよう。蓮の葉蹴りは下段回し蹴り。ヒットすればダウンを奪うし蚋の舞へ連携もする使える技だ。因幡の白兎はジャンプしてから突きを見舞う技。しかし近距離だとまずスカってしまう。中距離で使おう。

続いて必殺技と連携技。

もずのはやにえから派生する蟬時雨、蛙蹴りはゲレルトのサザンアローのような技。

夕立突きから派生する技も同様で、アンダルシアストームのような感じで使用してもらえればいい。判定も、蛙蹴りが中・夕立一本釣りが上・夕立露払いが下・夕立蛙蹴りが中となっている。ゲレルトを使っていた人ならすんなり入っていけると思うぞ。


回転させて斬りまくる技、つむじ風。

つむじ風は上段判定の回転斬り。武器をくるくる回転させて攻撃するぞ。

鐘鳴らしは技の出が速い中段攻撃。ダウンを奪えないのが残念だが使える技。

夫婦蜻蛉はジャンプしながらアドンのジャガーキックを連発するような技。判定はしゃがんでいる相手にも一応当たるので中段だが、立っている相手に決めるのが理想。


夫婦蜻蛉は狙っていきたくなる技の1つ。

蚋の舞は、蓮の葉蹴りから上段判定のキックへ派生する技。蓮の葉蹴りがヒットすれば連続技となる。

河童駄駄っ子は少し特殊な上段技。ガードされた時は1発で終わってしまうが、ヒット時はまるで必勝無頼拳のようにボコボコ攻撃を当てていく。ぜひ狙っていきたい技だ。


河童のショータイムが始まるぜ。

飛脚打ちはダッシュしながら鐘鳴らしを出す技。判定は当然中段だ。

蚤蹴りは、下段のスライディングから上段判定のキックへ移行するコンビネーション技。

馬の嘶きは膝から2段蹴りを見舞う技だ。

タガメ固めは敵うつ伏せ足側状態の時のみだすことができるコマンド投げ。うしろ向かせ攻撃などから狙っていこう。

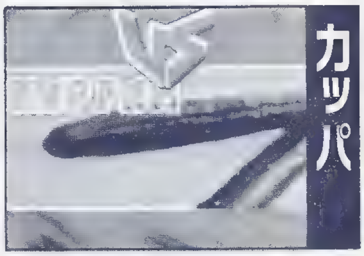
カッパ使用コマンド

ビルシュタインが使える状態で(前号参照)スタートボタンを押しながらハヤトにカーソルを合わせる。スタートボタンを押したまま、Ⓚ.Ⓐ.Ⓑ.Ⓐ.Ⓖ.Ⓐ.Ⓑ.Ⓐ.Ⓚ.Ⓐ.Ⓑ+Ⓖの順にボタンを押す。

	技名	コマンド
特殊技	土筆坊	⇨+A
	露払い	⇨+B
	枯れすすき	⇨+K
	アメンボ突き	⇘+A
	草刈り	⇘+B
	蓮の葉蹴り	⇘+K
	因幡の白兎	⇦+A
必殺&連携技	もずのはやにえ	↓↘→+A
	蟬時雨	↓↘→+A．A連打
	蛙蹴り	↓↘→+A．K
	夕立突き	→↘↓↙←+A
	夕立一本釣り	→↘↓↙←+A→A
	夕立露払い	→↘↓↙←+A．B
	夕立蛙蹴り	→↘↓↙←+A．K
	つむじ風	→↘↓↙←+B
	鐘鳴らし	→→+K
	夫婦蜻蛉	↓↙←+K
	蚋の舞	↘+K．←+K
	河童駄駄っ子	→↘↓↙←A+B
	飛脚打ち	走り中にAorB
	蚤蹴り	走り中にK．K
	馬の嘶き	走り中にK+G
必殺投げ	タガメ固め	敵うつ伏せ足側→←+K
特殊移動	斜め前転	←→K+G

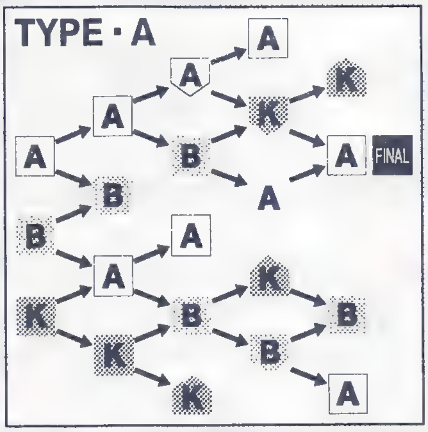
おうちに帰りたいは〜い

ゲレルト似な彼



コマンド技と使い分ければ十分戦っていける能力は持っている。

担当:借金



どこからか迷い込んできた11人目のキャラ、それがカッパだ。カッパもこの世界に入り込んだからには、戦わずして帰ることはできない。頑張れカッパ!!

連続ヒットするプラコンルート

カッパのプラズマコンボはタイプA。中でもゲレルトにかなり近いので、ゲレルトを使用していたプレイヤーは割とすんなり入り込んでいけると思われる。

まずは連続ヒットする個所を紹介していこう。

●AA・BB・AB

突きから始まるため技の出は申し分ないAAとAB、プラズマリバース対策のBBと使い分けることができる。また出の速さから返し技としても使えるためその利用価値は非常に高い。

●KK

上段蹴りを2発連続して繰り出すKK、もう1発Kを出せば中段の膝が、Bに変えていけばその後2択をせまれるなど魅力あるルートだ。

●AABKK　AABAA

4段目のK（下段）がヒットすれば次の中段が連続、また4段目のA（中段）がヒットしたときも次の突きが連続ヒットと3段目のBを軸に強力な2択をせまれる頼りになるルート。



返し技はAAが安定して使える。この後も攻めのターンは自分だ。



強力な2択の後、ヒットすれば連続に、結構おいしいっス。

狙っていきたいルート

●AAAKK　AAAKA

3、4段目の下段攻撃を軸に下段→中段のKKとファイナルルートへ移行するKAを使用するというもの。非常に使い勝手が良さそうに見えるが、下段のAをガードされてしまうと隙があるためKにつなぐ前にやられてしまう。普段は2段止めで攻め、ここぞというときに狙ってみよう。

●KKBKB　KKBBB

連続ヒットするKKから次のBを軸にKが中段のネリチャギ、Bが下段回し斬りとなっているため2択をかけられるルート。ただし次のBはつながっているわけではないので4段で止めてもいいだろう。

5段目のBは2段技で、上段斬りの後にちょんと振りおろす中段攻撃がでる。使えるとまではいかないが、知っておいて決して損はない技だ。



斬っといて、



振りおろす2段技。知らない人は損をする…かな。



まずは突きスタート。



この突きまでは連続ヒットのAだ。



このBの代わりに下段のAを使ってももちろんOK。



中段のA。割とスカりやすいのが難点。



最後にAの突き連打。見れば見るほどゲレルト似な奴…。



ファイナルは空中に放り突き連打。



トリッキーな医者

担当：ワイルダーKEI

ゴア 対戦攻略

プラズマコンボよりも、レバー入れの技のほうが実は重要だったりするのだ。



実は近距離戦が得意？

ゴアの武器はそれほど長いというわけではないので、必然的に近距離戦にならざるを得ない。近距離戦が得意というよりは、こちらのほうが当てはまっているだろう。近距離とはいっても、自分と相手の間に、ちょうど1キャラ分入るぐらいの間合いだ。

しかし、リーチのあるキャラが相手だと、接近するのが容易ではない。そこで活躍するのが、前転（⇩G）だ。例えば、スタート開始時に前転を行ったとする。そうすると、相手の斜め後ろを取ることができるのだ。そこから、さまざまな攻撃を仕掛けることができる。ただ、相手も同じ位置にじっとしているわけではないので、常に後ろに回れるとは限らない。動き回る相手には、寝状態からの脚部回転を出してみよう。

相手に近づくことができたら

ここで、相手に近づいたとき、どの技を出していけば良いのかを見ていこう。

●壺指圧突（⇨+A）

リーチの長い突き技。別に離れた間合いから出してもいいのだが、手前・奥移動で避けられやすいのが欠点。

●回転脛斬（⇩+B）

回転横斬りの下段技。リーチは短いものの、かなり使える。

メインで使っていくのは、だいたいこの2つ。なぜなら、この2つの技は、ガードされても全く隙がなく、五分の状態となる。壺指圧突においては、こちらが先に動けるくらいなのだ。

それから、別にこの2つの技だけを…と、限定しているわけではない。接近後に下段技を出してくる相手には飛躍腰曲（⇩⇩⇨+A）を使ってみたり、間合いがちょっと開いていたら背骨伸長（⇨+K）を使ったりとかね。話を、メインの2つの技に戻すよ。この2つの技をガードされたとき、その後の行動をどうするか？このあとも、再び前転をしたり、手前・奥移動をしながら接近する機会を窺おう。プラズマリベンジでことごとく返されてしまうという相手に出くわしたら、Kで様子を見てからにしよう。

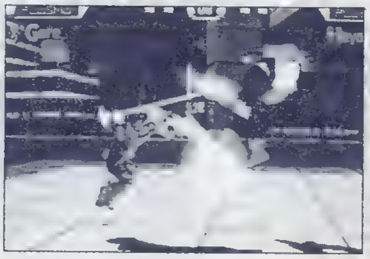


前転してから、

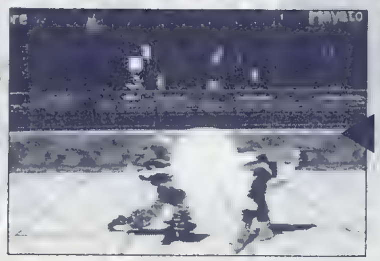


回転脛斬で相手を逃すな。

それと、メイン2つの技の中に、後回転蹴（⇦+K）という技も加えてみよう。この技は、攻撃判定の出が非常に速い。メイン2つの技がヒットした場合は観音開（⇨+A）で追い打ちするのだが、後回転蹴の場合は、B攻撃が入る。そしてさらに、観音開で追い打ちだ。



間近で当てりゃあ、



とりあえず1発ね。

接近後の攻防は、メイン2つの他に、相手を振り向かせる⇦+Bなども加えて、色々とバリエーションを増やしていこう。ちなみに、相手を振り向かせたあとは、壺指圧突、金的飛蹴（⇨+K）、背後投げ、毒薬散布などの選択肢がある。



どうせなら投げを狙ってみよう。

なぜプラズマコンボを多用しないのか？

ゴアがプラズマコンボで2発以上出してしまうと、相手がくらい終わってからでも反撃できるくらい、技の硬化が長いのである。どうせ反撃を受けるのなら、最後まで技を出しきったほうがいいだろう。

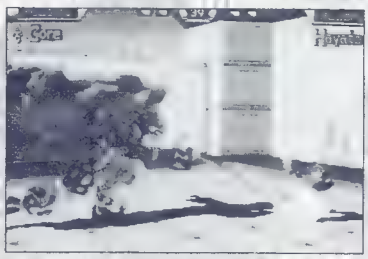
だが、すべてのルートが使えないというわけではなく、K↓A↓K↓Bまたは、K↓A↓K↓A↓K or Bのルートがいい。そう、K↓A↓Kまでは同じで、そこから投げにいくかプラズマファイナルで狙いにいくかになる（最後がBのほう）。一応2択攻撃になっている。もし投げ技である振動療法を決めることができたら、相手が浮いている間にA↓Aと追い打ちを入れよう。滅多にないが、フルセット入るとかなりの威力を見せるぞ。



A↓Aは必ず入れよう。

巨大化して何かメリットはあるのか？

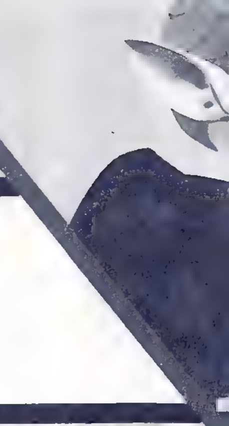
巨大化したときに有利になるといったら、リーチの長さかな？特に、攻撃力が増すということはない。これが最大の大きさになると、⇨+Aで荒療治という杖を下に突いて暴風を出す技が出せる。相手にヒットすれば内臓圧迫で追い打ちできるが、ガードされると反撃を受けやすい。



長い…。

一方弱点もあり、巨大化したがゆえにやられ判定も大きくなり、接近されるとひと苦労する。なるべく、相手を近づかせない闘い方が重要だ。相手を転ばすことができたら、相手の横転起き上がりに合わせて、組成変換を出してみよう。なかなかの迫力だ。が、巨大化する瞬間にも戻るときにもやられ判定があるので、相手がダウンしたときに、間合いを離して巨大化or縮小化をしよう。無理に大きくなる必要はないけどね。





ほっときゃいいさ

VS ゴア

トリッキーな動きに惑わされないことが肝心。

迷わず攻撃

まずは、ゴアのプラズマコンボについて。ゴアのプラズマコンボは、途中で止めると硬直が長い。ゆえに、最後まで出しきることが多い。もちろん意表を突いて、途中で止めたりする相手もいるだろう。が、この場合でも反撃は可能だ。例え自分がゴアの攻撃をくらっていたとしても、やられポーズが直る頃に攻撃ボタンを押せば反撃できる。

しかし、ただやみくもにガードまたは攻撃をくらっている最中に、攻撃ボタンを連打していればいいというわけではない。A↓B↓B↓Aと来られると、攻撃が不発してしまうからだ。ゴアの攻撃がA↓B↓Bで止まるか、それとも最後まで来るのか…しっかりと見定めよう。ちなみにゴアのプラズマファイナルは、巨大化する前に必ず組成変換を出す。つまり、5発目に石化ガスを出してくるのだ。この組成変換は噴出するまでに間があるので、攻撃して止めることが可能だ。ゴアの4発目の攻撃をガードしたら、攻撃ボタンを連打してみよう。

次は、前転やダウン技を重視して使ってくるゴアを相手にしたとき。ゴアはリーチが長いほうではないので、色々と動き回り、技の空振りを誘ってきたりするだろう。前転に対しては、回転系の下段判定の技がいいだろう。この系統の技がないキャラは、前転を見たら、技を出されるまえに、先に攻撃を置いておくようにしよう。



ここで反撃しようとすると…、



こうなるので注意。



いい気になるなよ!

遠心分離はくらうな

この投げはちょいと特殊で、敵うつ伏せ足側で…という条件付きで、もしこのダウン状況に自分がなってしまったら、必ず横転起き上がりを心掛けよう。ボーッとしないようにね。



早く起き上がらないとこうなっちまうぜ。

巨大化されたらとにかく近づく

ゴアが巨大化したら、迷わず近づいて攻撃しよう。ゴア側にとって、足元でズバズバやられるのが非常に嫌なのだ。こうなるとゴアは、ジャンプして逃げるか、ワザと相手の攻撃をくらってダウンして、ダウン攻撃でこちら側を転ばし、その隙に小さくなるぐらいしかなくなる。ゴアを転ばせたら離れ…を繰り返し、小さくならせない闘い方が理想かな。



うきゃうきゃ!

無理に割り込もうとするな

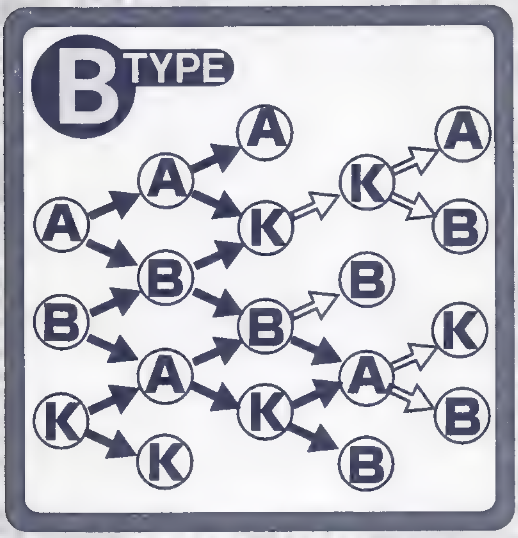
ゴアのプラズマコンボは、ガードさえしきってしまえばいつでも反撃が可能だ。途中で止めてくる場合もあるが、ゴアがコンボを止めたな…と思ったら、取り敢えず技を出してみるといいだろう。意外と反撃することができる。ゴアのコンボの途中に割り込む場合は、3発目から4発目にいく間と、4発目から5発目にいく間だ。

例えば、A↓B↓K↓Kとくるならば、4発目のKはただ振り向くだけの動作なので、軽く反撃ができる。ただし、2つだけ例外のルートがある。それは、B↓B↓B↓Aとゴアが出してきた場合でB↓Aの間は割り込み不可能なのだ。この場合は、B↓B↓B↓A↓K or Bの、A↓K or Bの間に入り込むようにしよう。もしここでゴアがB↓B↓Bと止めてきたならば、自分がゴアの技をくらい終わってからでも反撃ができる。3発目のBで止めてくるか、それとも最後まで出しきってくるのか…見極めよう。



ここで下手に反撃しようとすると、ファイナルまでくらうので注意しよう。

もう1つは、最後が投げのB or K↓A↓K↓Bのルート。3発目のKは、しゃがみガードしてから、またはしゃがみくらいなら、そのまま横斬り攻撃をしても構わない。決して、立ち状態で反撃しないことだ。立ったままで反撃しようとすると、間違いなく投げられてしまうぞ。



タイプはKだがAもBもいける　担当：MVP

リムガル　対戦攻略

リムガルのプラズマコンボは、A、B、K、どれからスタートしてもいいので使いやすいぞ。



スタグラといえばまず最初に思い浮かぶのがプラズマコンボ。プラズマコンボはやはり攻めの主体となっており、特にリムガルの場合、必殺技がそれほど使いやすいわけではないので、ますますプラズマコンボで連係を組み立てていくのがベストなのである。

というわけで、まずはプラズマコンボで使うルートを見ていこう。

重要なのは連続とスキ

使うプラズマコンボは3つである。これ以外のものははっきり言って必要ないので忘れてくれてよい。

●A→K→A
●B→K→A
●K→K→B→A

である。

A→K→A、B→K→Aはともに連続技なので、相手の技のスキには確実に入れていこう。

また、このプラズマコンボを使う利点はもう1つあり、それは2発目のKで止めた場合、スキが小さいというのがある。

よって、A→K、B→Kで止めてから再びA→K、B→Kとやってみたり、投げや必殺技を狙ってみてもいいのである。

もし相手が反撃してくるようなら⇩Gや⇧Gで軸をずらして、相手のスキに連続技を叩き込んでやろう。

リムガルの攻めの基本はA→K、B→Kで止めることから始まるといってもいいぐらい重要なので、必ずマスターしておこう。

次にK→K→B→Aである。これはK→B→Aが連続になりしかもAで止めてもスキは小さいのだ。

その上K→Kの部分が上→下といくためガードされにくいのである。

よって、このK→K→B→A→の後A→K→Aにつないだり、A→K止めと同じように投げや必殺技につないでもいいので使えるプラズマコンボであるのだ。



A→K→A、B→K→Aは連続なので技のスキに叩き込んでいこう。



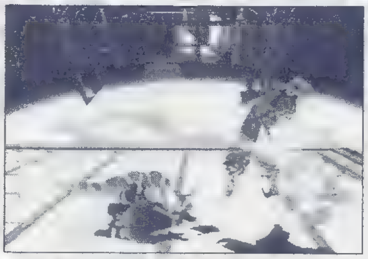
Kで止めるとスキが少ないので、これが連係の基本となる。

必殺技を交ぜてみよう

まずはリムガルの必殺技で使えるものを見ていこう。

①ロワーディノフレイム

下段の炎攻撃は、⬇⬇の入力を早くすることで、ほぼ立ちから必殺技を出しているくらいの速度で技が出るのである。そこで、A→K止めの後に出すと相手にヒットしやすいのだ。ヒットすればダメージもデカイので多用していこう。



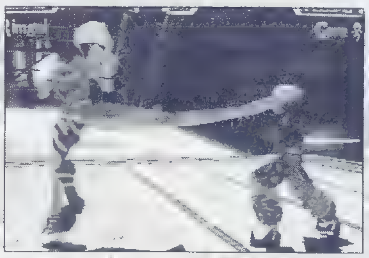
下段の炎はなるべく伏せ動作を早く入力するようにしよう。

②キングテイル

⬆Kで出るこの技は、リムガルの中で唯一の中距離攻撃であり、その利用価値は高い。

この技をどういう時に使うのかといえば、ただ単に中距離で使うものと、A→K止めの後にバックダッシュや軸をずらして相手の反撃に合わせて使っていくやり方がある。

中段判定で相手の軸ずらしにもある程度ヒットするようになっているので、割と使う場面は多い。



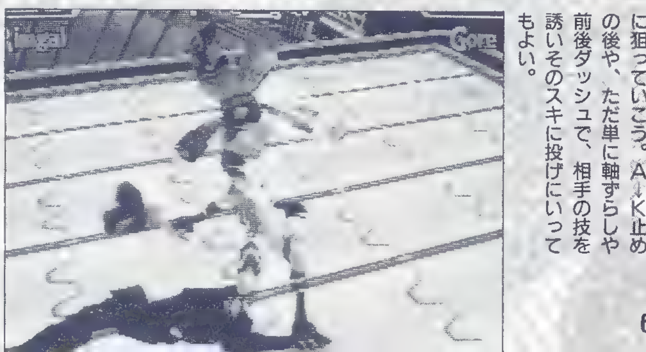
長いシッポ。プラズマリバースされないのも強みだ。

③ミールバイト（⬈K）

上段の判定でこれ自体のダメージはそれほど多くないが、割と出が早く、ヒットした場合スカルバースト（⬊K）で追いうちができ、ダウン攻撃も1セットで入り、結果的に体力3分の1を奪えるので相手の技のスキや接近戦で狙っていくとよい技である。

④投げ

特に必殺技というわけではないが、リムガルの投げはダメージが高いほうなので、常に狙っていこう。A→K止めの後や、ただ単に軸ずらしや前後ダッシュで、相手の技を誘いそのスキに投げにいってもよい。



実は投げキャラかも？どんどん狙っていこう。

基本戦法

リムガルはやはり接近戦が得意なので、ダッシュと軸ずらしをうまく使って相手に近づくことからはじまる。

そこからA→K、B→K止めを基本に投げや必殺技、軸をずらして相手の反撃のスキに攻撃を決めていくのがいいだろう。接近するまでは動きまわるだけで技は出さないようにすれば無駄な動きがなくなり相手に近づきやすくなるだろう。

虎視眈々と接近する機会をうかがい、一度接近したら爆発的な強さを見せつける、というのがリムガルである。



止めるというよりは避けよう

VS リムガル

リムガルのラッシュを止めるには投げか避けを使うしかない。

リムガルは接近戦での強さがウリで、プラズマコンボも洗練されたものがほとんどであるため、打撃で返していくのは非常に難しい。ではどうすればいいのだろう?

リムガルを知る

リムガルが使ってくるプラズマコンボは主に2つである。

●A→K→A
●K→K→B→A

である。

まずはA→K→Aからみていこう。これは中段スタートなので立っているのが基本。もしくらってしまったら連続なのであきらめよう。

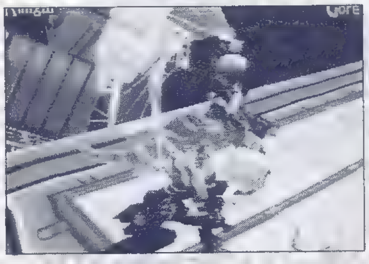
相手が連係につなげようとしてA→Kと止めてきた場合、ごくわずかではあるが一応投げが入る瞬間があるので超反応で投げにいってもいい。

投げは一瞬にして攻撃ができる最速の返し技なので一応入ることには入るが、ある程度の予測と反応が要求される。

そこでもし相手がA→Kで止めるとわかっている場合は軸をずらしてみるのもいい。この場合両者はほぼ五分の状態になるが、リムガル側が続けて技を出していた場合、たいてい避けられるので、そのスキをついて攻撃を加えることができるのだ。

次にK→K→B→A。これは2発目以降が連続でしかも2発目が下段であり、ガードが非常にしづらい。1発目から2発目のつなぎも早いので、反応してしゃがみガードするのは割と難しい。しかも最初からしゃがむには前述のA→K→Aが怖いので、うかつにはしゃがめない。

このK→K→B→Aはもう反応してくれとしかいいようがないが、それでも最後のAは倒れないのが唯一の救いだ。このAの後の状態は五分なので、そこを避けるか投げるかするのがいいだろう。リムガル側はこの後続けてA→K→A等の攻撃をしかけてくる場合が多いと思うので、ここは避けるのが一番ベストな選択かもしれない。



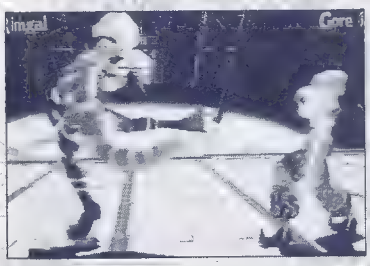
相手のラッシュは基本的に軸ずらし（避け）をするのがいい。

必殺技のスキは?

リムガルの使ってくる必殺技はそれほど多くないが、返せるものはある。

まず長いしっぽによる攻撃キングテイルは、ガードすれば投げが入る。もちろんダッシュ投げだ。

次に各種炎攻撃。これは攻撃判定が大きく実はあまり手を出さないほうがいい。炎攻撃は出させる前につぶすしかない。



長いシッポはガードすれば投げが入るぞ。

やはり接近戦では避けろ

結局のところ接近戦で押された場合はキツイものがあるかもしれないので、避けを重視して中距離、遠距離をとって闘うのがベストであろう。リムガルは中〜遠距離での技は、キングテイルぐらいしかないのであまり手を出せないのだ。

もし前後ダッシュや軸ずらしばかりしてこちらの技のスキを狙っているようなら、逆にこちらから近づいて投げや打撃で攻めていくのがいい。

リムガルは接近戦は強いがプラズマコンボの1発目、つまり連携の始動となる技の出はそれほど速くないので、こちらから押してしまえばいいのである。



押される前に押していこう。

リムガルの連続技はくらってはいけない

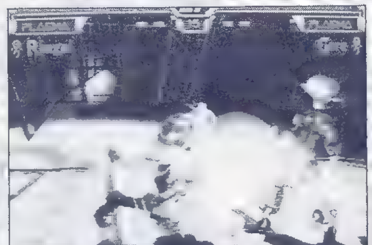
リムガルは強力な連続技を持っている。それは、

①←BからA→K、A→K→K、相手方向にジャンプ斬り
②相手に背を向けて、K、A→K→K、相手方向にジャンプ斬り

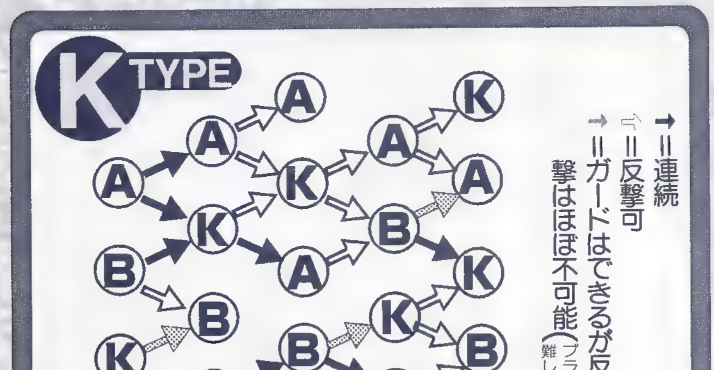
これらは一度くらったら、体力を半分以上余裕で持っていかれるので要注意。

自分が背後をとられるか、もしくは相手の背後に不用意に近づくと非常に危険なのである。

しかしまぁそんなにその状況は訪れないので、頭のすみにでも入れておけばよい。


これをくらうと……


ここまで減らされてしまう。気をつけよう。



築け!機械帝国

担当:アディトシ

ベクター 対戦攻略

レーザー等の一撃必殺の技に頼らず、地道にコンボを止めていってこそ勝利が見える!



ベクターはリムガル、ガモフと並ぶ重量級。よって、プラズマコンボは当然として、単発の威力も相当なものだ。

そこで普段の立ち回りでは、無理にプラズマコンボを出し切ろうとは努めず、まずは単発技で相手の動きを止めつつ、時折コンボにしてみて、リスクの少ない部分で止めておく。その様子を見て「いけそう」なら、最後まで出し切って大ダメージを与えるのだ。



単発技はこの立ちBが入ることが1番望ましい。

だが、先の展開を考えていくなら、多用は控えたほうがいいだろう。

なぜなら、その後あまり良いルート(プラズマコンボ)を通れないからである。

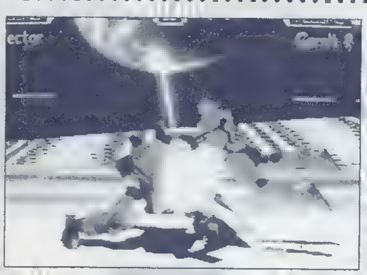
こう考えると、単発技はどのルートも通れるBが1番良い。威力も高いしね。

Kもそうで、Bと違ってしゃがみですかされず隙も小さいが、ダメージが期待できず連続性に乏しいのが欠点。

つまり、Bを積極的に狙いつつも、出せないならKで相手のミスを狙い、先をあまり考えず即ダメージを求めるならAを使っていく。

そのほかにも、コンボにはならない↓Aや↘B(共に下段)も要所で活用していこう。

どちらも、ガードされても確実に反撃されないのが強みだ(2択は迫られる)。



コンボにはならないが、ダウンが奪える↘Bは重要下段技。

単発技の使い所

このキャラの単発技は、振りが大きく隙がでかい分、リーチはある。そのため近距離よりも中距離のほうが、闘いやすいはず。

また、レーザーやバズーカと言った飛び道具が充実しているせいか、遠距離戦も得意と思われがちだが、実際それらはあまりにも隙がでかく多用できない。本当に、たまぁ~に撃つぐらいだ。

さて、そこで具体的な使用技についてだが、まず単純にA・B・Kの3つ。

この中で、ある程度状況を考えずに出せるのはA。中段技だし、比較的隙も小さい。

プラズマコンボにつなげ!

Aで攻撃の起点をつかみ、プラズマコンボにつなげた場合、最も高威力なルートはABBAK(B)。だが、途中Bが2回も入っているため、しゃがまれて反撃を受けやすいので、あまり得策とは言えない。



縦斬りで止めにきたら、こっちのものだ。

また、次に高威力とされるAKKA(B)のルートも、4発目のKが簡単に潰されたり、ガードされて反撃を受けるので、相手の対応の間違い(横斬りだと潰されるが、縦斬りだと潰されない)限り、ほぼ入らないと考えてもいいだろう。

そこで、お薦めするのがAAKの3発止め。何と、この3発は連続技である。通常はこれで止めておいて、相手の出方を伺ったり、再び攻め立てていく。

“3発止め”後の相手の技が、A系の縦斬りが多いようなら、一気に“ラストシューティング”か“ダイブアタック”につなぐと良い。

では、次にBから入った場合。

最も堅いのが、BAKのルートで、“変型レーザー”にもいけるし、バックダッシュして遠距離レーザーも出せる。

ま、承知の通り、レーザーはほとんど当たらないから、普段はBAKで止めるか、BAKAで距離を取って、相手の様子を見ておく、といった感じが一般的。

また連続技ゆえに、1発目のBがガードされると思ったら、Kから始めてAKとつなごう。K↓Aは連続技じゃないが、割り込まれることはないぞ。

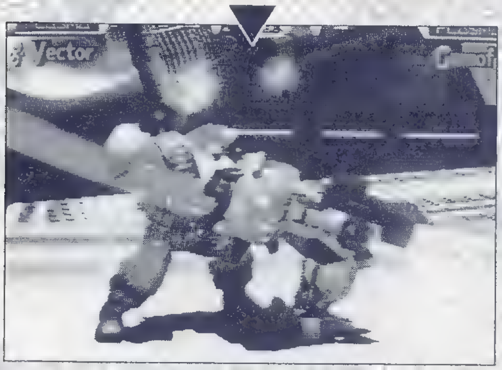
さらにKからは、隠しコンボにより5発まで出せることは、前号で確認済みだと思う(KK⇐K⇒K⇐K⇒K)。

どう考えても、最後のKは当たりっこないので、どこかで止めて投げにいったりするのが順当だ。

もう1つの隠しコンボ(BAKAB⇐K)は、5発目のBを出した時点で既にバクチ。常に入力しておくといいだろう。ちなみに性質は、Bレーザーと同様。ガード不能だが、“避け”でかわされる。



相手の起き上がり時に跳び込んで…。



重ねておく。対応策を知らなきゃ~絶対に1回は引っ掛かる。

バーティカルレーザー有効活用法

自キャラが相手に背後を取られた際にしか出せない、バーティカルレーザー。

レーザー類の中では1番出が早く、当たりやすいのに、入力の条件が条件からして、たまにしか使えないのは、あまりにももったいない話。

そこで相手に追い詰められたときの非常手段“昇り斬り”を前斜め上方向に入れて出し、自ら背後を向けるようにしよう。

相手がダウン状態のときにも行い、相手の起き上がりに重ねるのだ。太いキャラなら、昇り斬りがダウン攻撃になるぞ。

ただし、軸をずらされて起きられたり、起き上がり攻撃を出されると、一方的に負けてしまう点に注意。



当たらなきゃ～ポンコツ同様!

VS ベクター

レーザーを喰らわないのは当たり前。コンボを潰しつつ止めて一気に押さえ込んでしまえ！

性能的に見て、ベクターは弱い部類のキャラと見なされている。だから適当に戦っても…。というわけではないが、少なくとも「攻め続けられて何もできない」てな状況には陥らないはずだ。

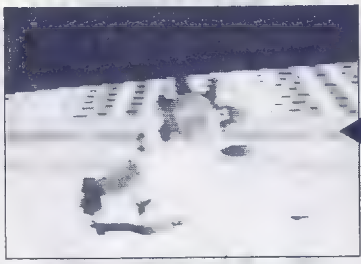
レーザーを熟知せよ!

はっきり言って、レーザーを喰らうことほどばかばかしいことはない。すべて見てからでも、かわすことができるのだから…。

レーザーは全部で5種類あるが、かわし方は2通りしかない。"避け"か"しゃがみ"である。



こんな距離で、Kレーザーを喰らった日には…。



大ダウン攻撃が入ってしまって、えらい目に合うぞ。

いつでも出せるホリゾンタルレーザーとファイナル前のレーザーは上段。しゃがめばかわせるが、"避け"中は無理。そして、まかり間違って当たってしまえば、距離によって（中～近距離）は大ダウン攻撃が入ってしまう。

それ以外のレーザーは"避け"でかわし、その後反撃は確定。

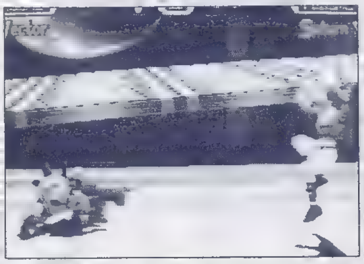
唐突に出されて困る、ホリゾンタルレーザーは一応"避け"だが、素早く反応して潰してしまうほうが賢明だ。

遠距離戦はガマン

前ページで「ベクターは遠距離戦が苦手」と書いたが、とりあえず飛び道具を持っている唯一のキャラということもあって、他キャラと比較すれば得意ということになるだろうか。

しかし使ってくる技は、レーザーとバズーカの2つだけ。レーザーについては前章で述べたとおりで、バズーカはしゃがんでいれば喰らうことはない。

最良はバズーカのモーションを盗んで避け、ダッシュ技で2択を迫ること。近ければベクターの硬直中に入るぞ。



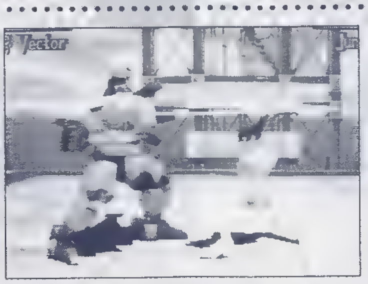
バズーカのモーションを盗んで避け…。

もちろん、うかつに近寄ってしまっては、リーチのある技を置かれて喰らってしまうので、できればベクターがしびれを切らして、飛び道具を撃つのを待ったほうがいい。

Bはしゃがんでかわせ!

ベクターの立ちBは、リーチがあり高威力。コンボを喰らわなくとも、この技を2・3発入れられるだけで、体力の半分近くなくなってしまう。

さらにBから始動する最初のほうのコンボは、まず割り込めない。



Bはガードさえも、極力しないほうがいいのだ。



ダッシュ技で突っ込む。ベクター側は1つの手段を失う。

ガードしていれば問題はないが、しゃがんでかわし潰したほうがペースを握られず、スムーズに形勢を逆転できる。

ただ、できるだけ早く潰してしまわないと、対しゃがみ投げ（特にBBBB）を入れられる恐れがあるので、そこだけ注意しておこう。

プラズマコンボの弱点を見極める

ベクターのプラズマコンボの弱点を説明しておこう。

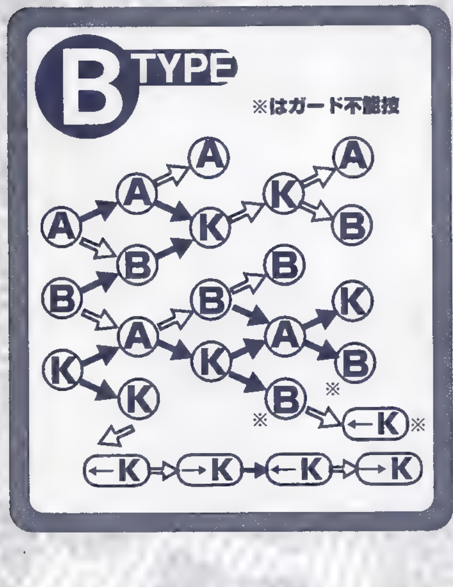
まず、AAA。最初の2発はガードしているのに、最後のバズーカだけは当たっている光景はよく見る。これは立ち技で反撃しようとしているためで、しゃがみ技なら、いとも簡単に割り込めるはず。

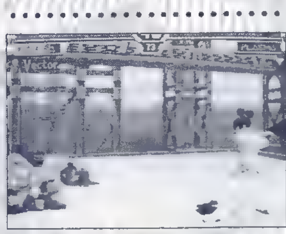
次にAAKKA（B）。このプラズマコンボは4発目のKを絶対に喰らってはいけない。よって、それをしっかりガードしてから反撃。もしくは横斬りで潰してしまおう。

続いて、BAKB。コンボというか、最後の変型レーザーがかわしにくい。見てから"避け"るのが、もちろんベストだが、割と早いから気を抜いて喰らってしまう人が多いはず。

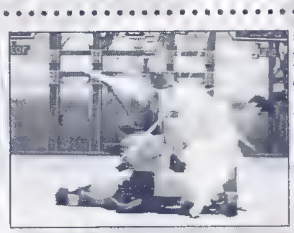
そこで前もって避ける準備をしておく目安として、ネリチャギ（BAKBのK）に注目しておこう。

変型レーザーは必ずこのネリチャギを出さないと撃てないので、特徴的なこの技をコンボに組み込まれていたら、とりあえず避ける。ネリチャギの硬直時間は長いから、レーザー以外の技に変えられても対応できるはずだ。





とりあえず避ける。こうなったら後はやりほうだい。



プラズマコンボ中のネリチャギを認めたら…。

今回で最終回!!

スコア・アタック講座第3回

Dungeons & Dragons

担当：フニャ来

SHADOW OVER MYSTARA™

ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ

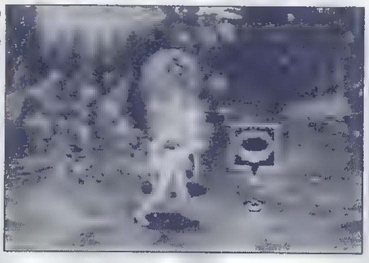
今回は一気に最後まで攻略だ！

テルアリンを倒すと、エルフの場合、腐海、樹々のかけ橋、アインスンの街の3つの中から1つルートを選択するわけだが、ここでは点数を稼ぐために、腐海に行く。

腐海は隠し部屋などが多く、敵をたくさん倒せるので稼ぎ所なのだ。

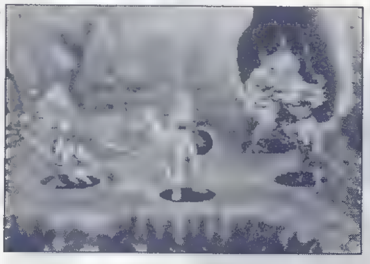
STAGE5 腐海と呼ばれる森

まずこのステージが始まったら写真①の場所にゆきブレスレッドを回収する。



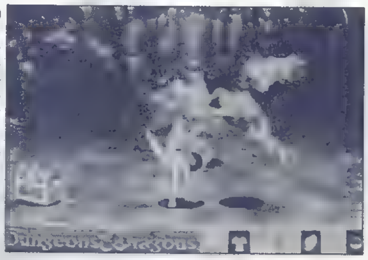
①まずブレスレッド回収。

次に写真②の場所に行く。ここにくるとスクロールが停止し、トログロダイド、スケルトン、G・ビートルが出現するので、こいつらを倒しまくる。このときトログロダイドがオイルを出してくれれば回収で2000点だ。



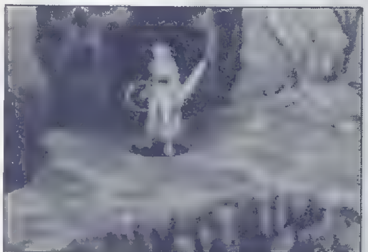
②この場所で敵を倒し稼ぐ。

次に写真③の場所に行き、ここで出現するグールを可能な限り倒しまくる。このときグールがハンマーを出せば回収して、これまた2000点。この写真②③に出てくる敵は、隠し部屋に入ってしまうと出てこなくなるので注意しよう。

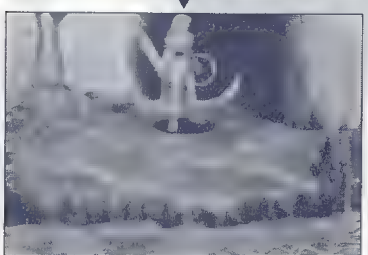


③この場所でグールを倒し、ハンマーが出ればウハウハ。

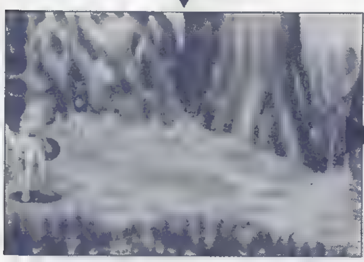
以後写真④、写真⑤写真⑥写真⑦写真⑧の順に隠し部屋に入っていこう。



④この部屋でサークレットを取る。



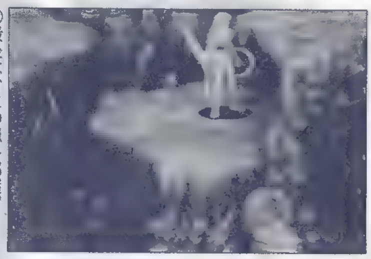
⑤コボルドを倒し稼ぐ。



⑥次はこの隠し部屋。



⑦次はスケルトンのいる部屋。



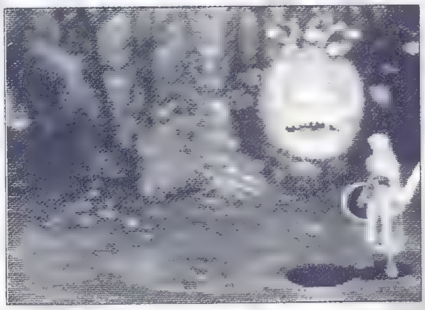
⑧最後は、この隠し部屋。

STAGE5ボス ビホルダー

まず始めにビホルダーと闘う前に、アイテムサークルをハンマーに合わせてからビホルダーと闘う。最初にビホルダーの後ろに回りこもう。

ビホルダーの後ろにいれば、開幕の攻撃を食らわずにすむ（写真⑨）。

ビホルダーの攻撃をかわしたら、後ろから1回2回と斬りつけて3回目に斬りつけるときにレバー↓↙←＋アタックボタンの必殺技を入力しビホルダーの正面に回り込む。そうするとビホルダーは画面右端にジャンプするので落ちてきた所を、とりあえず1回だけ攻撃する。1回斬りつけてみて、ビホルダーがまたジャンプするようであれば次に落ちてきた所を1回2回と斬り3回目に強攻撃を入れる。ここでまたビホルダーはジャンプする。ここで間違って4回斬ってしまうとビホルダーが攻撃をしてくるので注意しよう。ジャンプして落ちてきた所に次は強攻撃1回のみ斬りつける。そうするとまたビホルダーはジャンプするので、次にまた3回だけ斬りつけ、強攻撃1回というふうにやればビホルダーをハメて倒すことができ、なおかつ4分台でビホルダーを倒すことができ

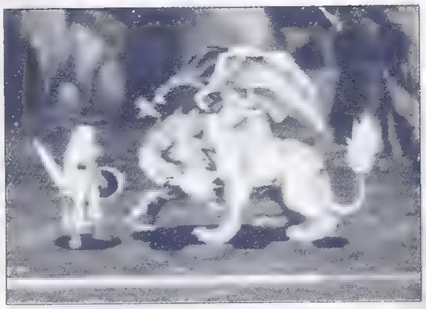


⑨開幕はビホルダーの後ろに回りこむ。

るのである。

STAGE6 攻防!!大樹の大要塞

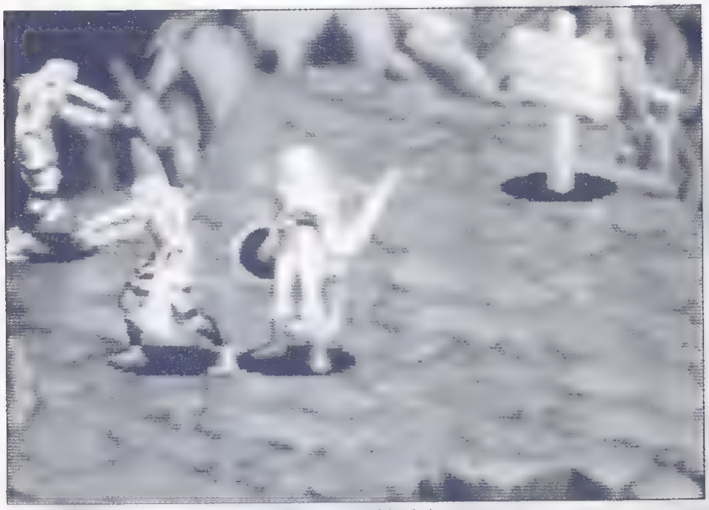
いきなりマンティコアとの闘いとなるこのステージ。腐海をクリアするときに、アイテムサークルをハンマーに合わせているはずなので、このハンマーをマンティコアめがけて開幕9発投げまくる（写真⑩）。ハンマーを9発投げるだけでマンティコアの体力は残り半分ぐらいになる。ハンマーを投げ終わったら対空必殺技を入れ、ボスを転ばし、あとはボスの起き上がりを攻撃していこう。巧く合わせると4分台で倒すことができるぞ。



⑩開幕ハンマーを投げまくれ。

大樹の大要塞道中

大要塞の道中は特に大きく点数にかかわってくる場所がない。敢えて言うならシャドーエルフが2人、次いでガーゴイルが2匹セットで出現する地点が挙げられる。こいつらは倒しても倒してもどんどん出てくるので稼ぎまくろう。シャドーエルフを倒したときにダガーが出れば回収して2000点多く稼ぐことができる（写真⑪）。ガーゴイルのペアは手に入れてあるハズの炎の剣に持ちかえてなぎ倒していこう。



⑪画面左端にシャドーエルフを出現させて倒せば楽だぞ。

STAGE6ボス リッチ・デイモス

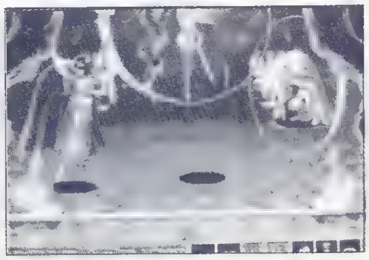
まずボスと闘う前に魔法をヘーストに合わせてからボスの部屋に入る。部屋に入ったら左下にある宝箱の中にあるパワーアップ・ポーションを取ってからリッチと決戦しよう。ボスの体力ゲージが残り1本を切るとアニメイトデッドを唱えてくるので、ボスの体力が1本を切ったらレバーを上に入力しながらジャンプボタンを押す（写真⑫）。

レバーを上に入力することによって通常のジャンプより高くジャンプすることができる。ボスのアニメイトデッドをジャンプしてかわすことができれば、グールは出てこなくなるのでボスをそれだけ倒しやすくなる。

ボスがメテオストームを唱えてきたときはさすがに、画面の一番上か一番下にいてかわすしかない。メテオストームをかわしたらヘーストの魔法を使いボスを倒す。

このボスは一応4分台で倒すことができるが、アニメイトデッドをくらったり、ワープしまくったりすれば4分台で倒すのは困難になる。

このステージをクリアしてスコアが100万以上になることを目安にしたい。



⑫ボスのライフが1本を切ったらレバー上ジャンプ。

STAGE7 魔獣が住む森

このステージが始まったらまず魔法をアイスストームに合わせる。魔法を合わせたら道中に出てくるゴブリンを倒すべく進撃開始。ゴブリンを何匹か倒すとアックスノールが出てくる。このアックスノールを倒すと画面左からゴブリンが3匹石を投げてくるので、ここでアイスストームを1発。次に画面右からゴブリンが3匹石を投げてくるので、ここでアイスストーム2発目。次に画面左右からゴブリンが計6匹オイルを投げてくるので、ここでアイスストーム3発目（写真⑬）。

ゴブリンを倒したらすぐ、魔法をヘーストに合わせて、対ボス戦に備える。



⑬ゴブリンが出現したらアイスストーム。

STAGE7ボス ディスプレッサービースト

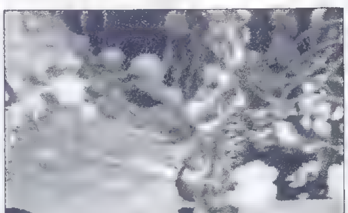
ボスが出現したら注目したいのは地面。影があるほうが本体なのでボスの後から斬りつける。なお斬りつけるときは、ヘーストの魔法を唱えてからにすること（写真⑭）。

ボスを斬りつけ転ばしたらボスの頭に回り込んで追い打ち攻撃をする。そのままボスの頭で剣を振っていると、起き上がりに必ずこちらの攻撃が当たるので、ボスはこれだけでハマる（写真⑮）。この追い打ちは多用したい。

ボスと戦っているときに、ゴブリンに石や火炎ビンを投げられ多少ダメージをくらってもボスを一度も逃がさずにハメ続ければこのボスもぎり



⑮起き上がりは、ボスの頭に回りこんで攻撃。



⑭ヘーストを唱えてボスの後ろから斬る。

ぎり4分台で倒すことができるぞ。このボスではヘーストを2回使用する。

ディスプレッサービーストを倒すとノームの村と迷いの森の2択となるが、ここは点数を稼ぐため迷いの森へ行く。

STAGE8 迷いの森

点数を稼ぐうえで重要となるこの面。ここは、敵を早く倒せば次から次へと敵がわいて出てくるので、その場面ごとの敵の出現パターンなどをしっかり覚えること。

一応迷いの森の抜け方を説明しておくと分かれ道にいる一匹のゴブリンと標識がある。このゴブリンは逃げる際に標識を破壊して逃げてゆく。

●標識の破片が残った場合

破片が残った場合は、標識の破片に書いてある矢印のほうに進むのが正解。

●破片が残らなかった場合

標識の破片が残らずにすぐ消えてしまったときは、ゴブリンが逃げてゆくほうが正解。

迷いの森をすぐにクリアするのなら正解を4回続ければOK。逆に4回続けて間違えるとブラックドラゴンのペナルティステージに行ってしまう。

この法則を利用して点数を稼ぐことができるので説明しておこう。迷いの森は全部で4つの部屋があり4回正解するとクリアになる。

ここでは1つ目から3つ目の部屋まで正解ルートを選び4つ目の部屋でわざと間違える。そうすると初めの部屋からスタートするので、この作業を4回繰り返す。最後の4回目の4部屋目で正解するとクリアしてしまうので、ここでもわざと間違えてブラックドラゴンと戦って点数を稼ぐようにする。

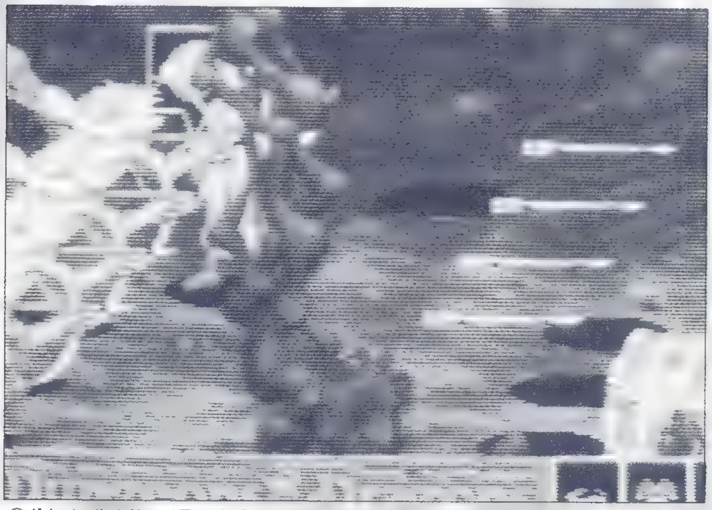
●1つめの部屋

1つめの部屋は、ゴブリンとオウルベアしか出てこない。ゴブリンを早く倒すとオウルベアが出てくるので、このオウルベアがショートソードなどのアイテムを落としていってくれるといい感じ(写真⑯)。

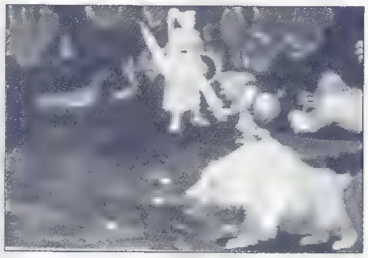
1つめの部屋では、このオウルベアを2回出せればいいだろう。その後ゴブリンが画面左から石や火炎ビンを投げてくるが、このゴブリンを魔法などを使って倒してはいけない。ほかの部屋で魔法を使う必要に迫られるので、なるべく節約しておきたい。

●2つめの部屋

この部屋ではコボルト、アックスノール、ボウノールなどの敵が出現。この部屋ではボウノールをどれだけ多く倒せるかが稼ぎのポイントで、



⑰ボウノールの落とす弓で稼げ。



⑯オウルベアがショートソードを落とせばいい感じ。

ボウノールを倒したときにアローをたくさん落としていってくれれば、2000点がたくさん入っていい感じだ（写真⑰）。

ちなみにボウノールを早く出現させるには、部屋に入ったときに3匹のコボルトがいるので、このコボルトを速攻で倒す。コボルトを倒すとアックスノールが3匹出現するので、このアックスノールが画面左から4匹1セットで出現する。

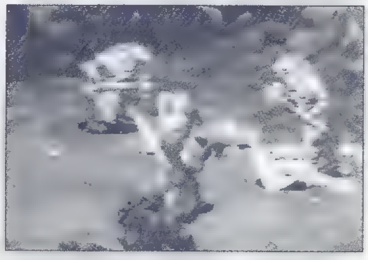
ボウノールを倒すときはM・ミサイルを使用しながら倒すと速攻で倒せるぞ。M・ミサイルがなくなったらアイスストームを使用する。L・ボルトだけは、ヘーストと共用になっているので使用するのはダメ!!

このボウノールを3セット出せればかなりいい点効率だ。

●3つめの部屋

この部屋は、グール、トログロ、あと敵を倒すのが早ければ、ヘルハウンドが出現。開幕はグールを倒すのだが、このグールは倒しても点数自体は10点しか入らない。

グールを倒したときにハンマーやスクロールのアイテムなどを回収して稼ぐ(写真⑱)。グールを倒すと次にトログロが出現。このトログロは倒したときにオイルを出してくればいい感じ。このトログロを倒すのが早いとヘルハウンドが出現。ヘルハウンドを倒したときにファイヤーロッドが出たら迷わず回収すること。



⑱グールを倒してアイテムで稼げ。

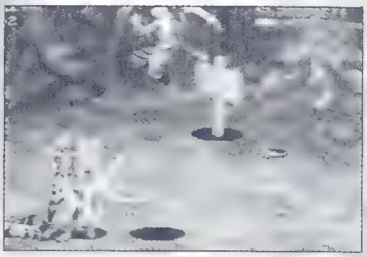
この部屋では、ヘルハウンドまで、出現させるようにしたい。

●4つめの部屋

この部屋は、シャドーエルフ、ヘルハウンド、シャドーエルフ（槍）が出現。

開幕に出現するシャドーエルフは、画面左端に出現させて倒すようにしよう(写真⑲)。シャドーエルフを倒したときにダガーが出ればそれを回収して2000点稼ぐ。

シャドーエルフを倒すと槍を持ったシャドーエルフが出現。この場所はディスプレッサークロークがあれば全然怖くないのだが、ない場合は相当にいやな場所となる（写真⑳）。



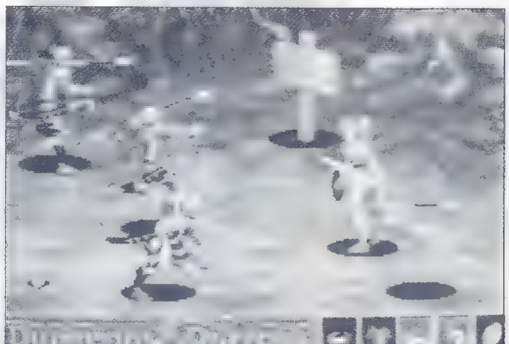
⑲シャドーエルフは、画面左端に出現させる。

この槍を持ったシャドーエルフを全部倒すのはさすがに無理なので、一匹ずつ確実に仕止めていく。

次にヘルハウンドが3匹1セットで出現。このヘルハウンド3匹を1匹も逃がさずに倒そう。この部屋では、ヘルハウンドが出現してすぐに逃げていくぞ。

以上が迷いの森のだいたいの稼ぎ方だが少ない時間内に敵を多く倒さなければいけないので、それなりに敵からもダメージをくらってしまう。場合によっては、迷いの森でゲームオーバーになるかもしれない危険地帯。それでもこの迷いの森で点数を稼ぐのと稼がないのとでは、点数が大きく変わっていくので、何度も練習してクリアできるようになろう。

次にブラックドラゴンとの戦いとなるわけだが、ブラックドラゴンのいる部屋に入る前にヘーストの魔法を使用しアイテムサークルを大オイルに合わせてからボスの部屋に入ること。

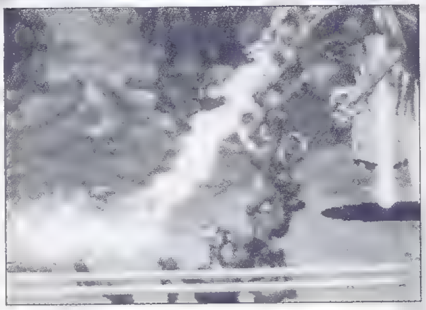


⑳ディスプレッサークロークがあれば問題ないが…。

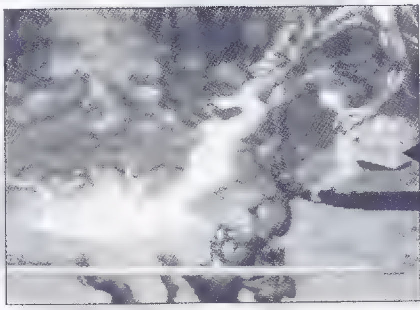
ペナルティーステージ VS ブラックドラゴン

この部屋に入ったら開幕画面右に向かってダッシュ。ブラックドラゴンがブレスを吐いてくるので、ブレスに当たらないように首の下に潜り込む。

そうしたら大オイルの火柱が2本当たるようにブラックドラゴンに9発投げまくる（写真㉑）。大オイルを9発投げたら少し前に移動して剣を振って斬りまくろう（写真



㉑大オイルの火柱が2本当たるようにする。



㉒大オイルを投げ終わったら、少し前に移動して斬る。

㉒）。

なぜ大オイルを投げ終わったら前に移動するか？そのまま同じ場所にいるとブラックドラゴンの2回目のブレスをくらってしまうからだ。その後も首の下で斬りつけてると自動的に3回目のブレスを吐いてくるのでそのまま斬っていればブラックドラゴンを楽勝で倒し、なおかつ4分台でも倒すことができる。

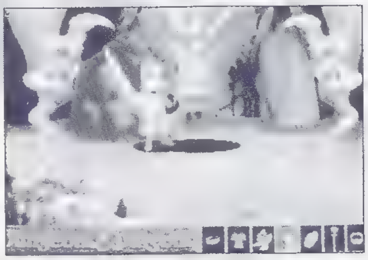
このやり方は、ファイヤーロッドがあれば大オイルの攻撃力がUPするので、より早いタイムでクリアできるぞ。

精霊・ラファエルの洞窟の異変 ボス・レッドドラゴン

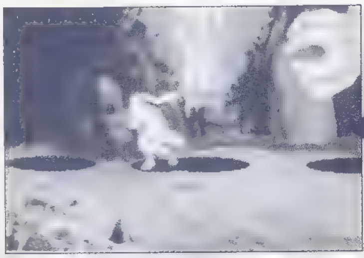
レッドドラゴンとの闘いは、ヘーストの魔法を使用しレッドドラゴンに攻撃させずに倒す形が理想。

では具体的にどうすればいいか？開幕のレッドドラゴンは、写真㉓の場所に降りてくるので、降りてくる所に合わせてヘーストの魔法をまず1発使用（写真㉔）。

この場所で、レッドドラゴンをハメ殺せれば一番楽なのだが、なかなかそうはいかないもの。レッドドラゴンが爪でひっかき攻撃をしてきたり手から火柱を出してきたりしたときの対応を万全にしよう。



㉓開幕レッドドラゴンはこの位置に降りてくる。



㉔まずはヘースト1回使用。

まず爪で、ひっかき攻撃をしてきたときは、画面下でしゃがんで避ける。手から火柱を出してきたときは、魔法の無敵時間を利用してヘーストの魔法をかけ直して火柱を避けたい（写真㉕）。

かみつき攻撃がきた場合は、ヘーストの魔法が、かかっている状態ならそのまま歩いて避けることができ、かみついてきた所に攻撃することができる。

岩が降ってきた場合は、画面の一番上にいれば岩には当たらない。

レッドドラゴンを4分台で倒すには、一度もレッドドラゴンを上空に逃がさずに、ヘーストの魔法を使用し、無理矢理ハメ殺さないときついと思う。レッドドラゴン自体はヘーストの魔法を2発使用すれば倒すことができる。

あとヘーストの魔法が、かかっている状態である程度のダメージを与えてて、レッドドラゴンに逃げられると連続してブレスを吐くモードになってしまうので注意しよう。こうなってしまうと、レッドドラゴンを4分台で倒すのが無理になる。



㉕火柱がきたら、魔法の無敵時間を利用して、ヘーストをかけ直す。

STAGE9 ロストワールド

レッドドラゴンを倒すと灼熱＝溶岩界とロストワールドの2択になるが、ここではロストワールドに行くことを勧める。

理由を述べるとロストワールドのほうが点数が高い敵が出現し、ボスも楽勝で4分台がとれるからである。

この面が始まってすぐにシャドーエルフが出現するので、このシャドーエルフが出てくる限り倒しまくり、ダガーが出たらそれを回収して2000点を稼ぐ。

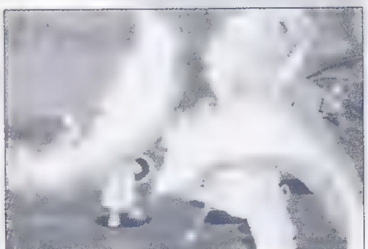
途中、宝箱の中に入っている炎の剣は必ず取ること。スクロールが止まり、シャドーエルフとトログロが出現する場所では、敵を倒しまくり、ダガー、オイルなどのアイテムを落としたらマメに回収し点数を稼ぐ。

STAGE9ボス フロストサラマンダー

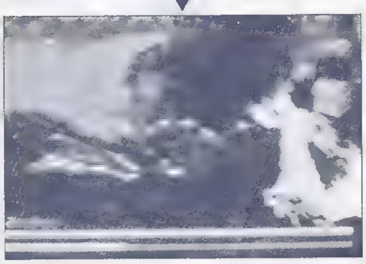
ボスの部屋に入る前にまず炎の剣を装備し次にヘーストの魔法を使用し、アイテムサークルをイフリートボトルに合わせておこう。

ボスの部屋に入ったら開幕イフリートボトルを使いボスを転ばせる（写真㉖）。

ボスを転ばせたらそのまま画面右端で炎の剣を振ってボスをハメて倒す（写真㉗）。フロストサラマンダーはこんな感じで楽に4分台で倒すことができる。あとガーゴイルに背後から攻撃されそうになったら、そのときは1回ガーゴイルを炎の剣で切れば問題なし。



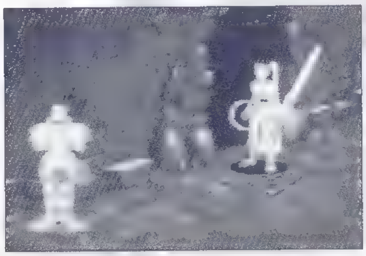
㉖開幕イフボトを使用。



㉗あとは炎の剣でハメて終わり。

STAGE10 浮遊城ー侵入ー

この面が始まったらスタート地点すぐの（写真㉘）隠し部屋に入る。なぜこの部屋に最初入るかというと、まず1つめに魔法力をUPさせるイヤリングがあるため。2つめに防御力をUPさせるティアラが宝箱の中に入っているため。

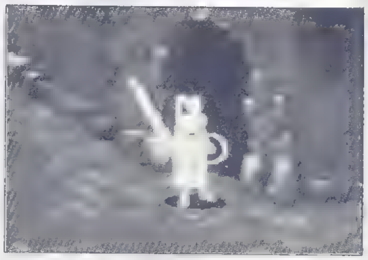


㉘開幕この隠し部屋に。

この部屋に出現するヘルハウンド、トログロをたくさん倒し、画面スクロールに注意しながらアイテムを稼ぐ。

次に写真㉙の部屋に入る。この部屋に入ったら画面を少しずつ、スクロールさせてまずグールを出現させる。

グールを出現させたら部屋の入り口まで戻り、入り口に背を向けてグールと闘うようにすると、ダメージをくらわ


㉙次にこの隠し部屋に入る。

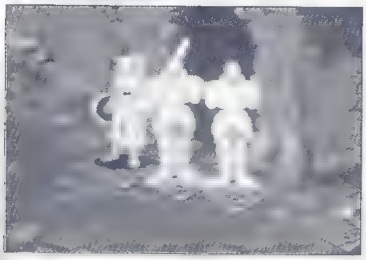
ずに倒すことができる。

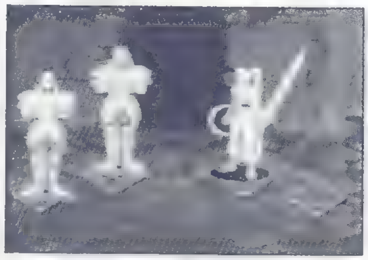
グールが出てこなくなったら再び画面をスクロールさせ、スケルトンを出現させよう。スケルトンを倒せるだけ倒し点数を稼ぐ。

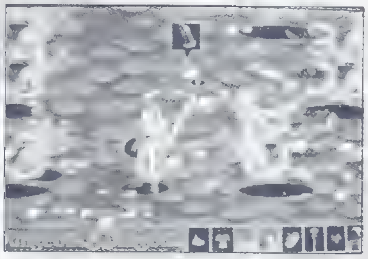
次に写真㉚の部屋に入り、先ほどと同じようにグールだけを出現させて倒す。グールが出てこなくなったら画面をスクロールさせシャドーエルフを倒し稼ぐ。

次に写真㉛の部屋に入る。ここでは、画面左右から出現するボウノールにアイスストームの魔法を使い全部倒すようにする（写真㉜）。

あとは、ボス前に出現するシャドーエルフ、ヘルハウンドを倒しまくって点を稼ぐ。


㉚次にこの隠し部屋に。


㉛重要な隠し部屋。


㉜このボウノールをアイスストームを使って全部倒す。

浮遊城ー侵入ボス テルアリン

テルアリンの部屋に入る前にインビジビリティの魔法を使って姿を消しておこう。部屋に入るとテルアリンは、こちらの姿が見えないためにその場で立っているので後からまず斬りつけ転ばしたらすぐ2回目のインビジビリティを使い再び姿を消す。その際にアイテムサークルを大オイルに合わせておく。

テルアリンが起き上がってきたら、また後から攻撃を入れ転ばせたところに大オイルを9発投げて終わり。このやり方で4分台でボスを倒せるぞ。

浮遊城ー決戦Ⅰ

このステージに辿り着いた勇者には、特別な難所はない。ガーゴイルは炎の剣があれば問題ないだろうし。あとはボス前に出現するシャドーエルフを倒して、ダガーなどのアイテムを回収して点数を稼ぐぐらい（写真㉝）。


㉝ボス前に出るシャドーエルフを倒し稼ぐ。

浮遊城ー闘技場ーボス エザーホーデン

エザーホーデンは基本的にL・ボルトの魔法を使用して倒すわけだが、ここでひとつL・ボルトの魔法についておいしいネタを紹介しよう。

L・ボルトの魔法を使用したときに普通の人は、レバーを上下に振ってしまうと思う。しかしここでレバーを振らずにボスにダメージを与えてみよう。初めの1回目のダメージのあとにカウンターでボスに2回ダメージを与えることができるぞ。覚えておこう。

浮遊城ー決戦Ⅱ

開幕は回廊での戦いとなるわけだが、ここではシャドーエルフをメインに速攻で倒し一人でも多くのシャドーエルフを倒すようにしよう。

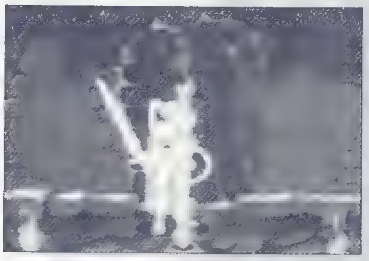
回廊が終わり場面が変わってすぐ、画面下に宝箱が2個置いてあるがこれは無視して構わない。ここでは、お金の入った袋と得点のアイテムを回収するだけ（写真㉞）。

次にガーゴイルが4匹いる所では、炎の剣に持ち替えて倒す。ガーゴイルを倒したら


㉞宝箱は無視しアイテムを回収。

一番奥の宝箱を開け写真㉟の隠し部屋に入る。

この部屋で、ガントレット


㉟まずは、この隠し部屋。

とスピードブーツを回収する。この部屋にいるガーゴイルを倒したら炎の剣とダガーはもう捨ててしまってかまわない。

次に写真㊱の部屋に入る。この部屋にあるイフリートボトルとファイヤーロッドを回収する。

最後に写真㊲の隠し部屋に入る。この部屋には2個宝箱がある。手前にジンサモニングリング、奥の宝箱はワンダ


㊱この隠し部屋でイフボト、ファイヤーロッドを回収。


㊲最後にこの隠し部屋へ。

ーエッグが入っているがこれは無視してかまわない。

あとこの部屋でアイテムサークルのアイテム調整をすること。アイテムの順番は、ハンマー、大オイル、ジンサモニングリング、イフリートボトルの順にセッティングする。

浮遊城ー闘技場Ⅱ ボス・ダークウォーリアⅡ

ボスの部屋に入る前にまず魔法サークルをアイスストームとヘーストの魔法に合わせアイテムサークルをハンマーに合わせる。その場ですかさずヘーストの魔法を使用しアイテムサークルのハンマーに合わせボスの部屋に入る。

部屋に入ったらダークウォーリアⅡめがけてハンマーを9発投げて2、3回斬ろう。その後対空必殺技を入れボスを転ばす。

ボスが転んでいる間にすぐアイテムサークルを大オイルに合わせ、大オイルをボスにめがけて投げる。このときに大オイルの火柱が3本ちゃんと当たるように投げよう。

ここで大オイルを投げるときは、連射して投げるのではなく、タイミングよくポン、ポンと投げたほうがボスに多くダメージを与えられるぞ。

このやり方でボスを4分台で倒せるはず。

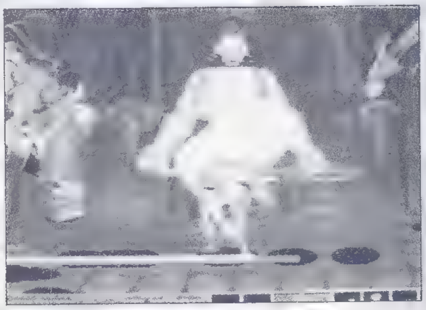
浮遊城ー最上階の扉へ ボス・ナグパ

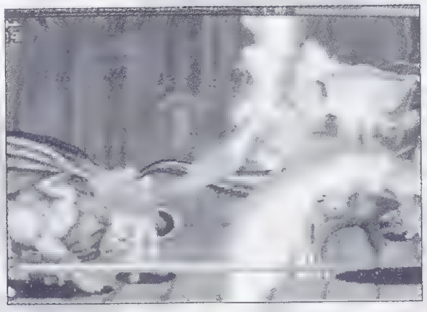
開幕は、ブラックドラゴンの吐くブレスとナグパのL・ボルトを避けつつアイテムサークルをジンサモニングリングに合わせ使用する（写真㊳）。次に転んでいるナグパに近づきながらアイテムサークルをイフリートボトルに合わせ使用（写真㊴）。

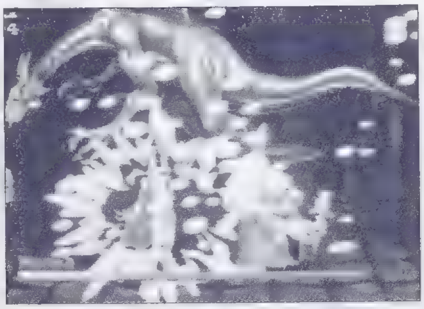
続いて、すぐに魔法サークルをアイスストームに合わせ魔法を使用（写真㊵）。アイスストームの魔法を使用したときにナグパに追い打ち攻撃を入れられればいい感じだ。

着実に、そして確実に極めろ！

攻略の書・頂上到達への布石


㊳開幕は、まずジンサモを使う。


㊴次にイフボトを使用。


㊵最後は、アイスストームでとどめを刺す。

ボス	クリア時のスコア
ウォーマシン	13万～14万
マンスコーピオン	38万～40万
パーピー	48万～50万
テルアリン	55万～60万
ビホルダー	75万～77万
マンティコア	80万～85万
リッチ	103万～108万
ディスプレッサービースト	115万～120万
ブラックドラゴン	150万～160万
レッドドラゴン	230万～240万
フロストサラマンダー	250万～260万
テルアリン	270万～280万
エザーホーデン	290万～300万
ダークウォーリアⅡ	320万～330万
ナグパ	330万～340万
シン	390万～400万

各面でどのようなアイテムを持っているか？(ショップで何を買うか、売るか)

	突入	クリア
アエングモアの森	O.H.D. イフボト	O.H. イフボト
腐海	O.H. イフボト	O.H.イフボト. 炎の剣.雷の剣
大樹の大要塞	D.H.O. 炎の剣	D.O.炎の剣. (CSWリング)
魔獣が住む森	D.O.炎の剣. (CSWリング)	D.O.炎の剣. (CSWリング)
迷いの森	D.O.大.H. (CSWリング)	D.O
精霊・ラファエル	D.O	D.O.バスタード. イフボト
ロスト・ワールド	D.O.バスタード. イフボト	D.O.バスタード. 炎の剣
浮遊城ー侵入	D.H.大.バスター ド.イフボト	D.H.バスタード. 炎の剣
浮遊城ー決戦Ⅱ	D.H.大.バスター ド.イフボト	バスタード.イフ ボト.ジンサモ
浮遊城ー最上階	イフボト.ジンサ モ.バスタード	バスタード

※O=オイル　H=ハンマー　大=大オイル　D=ダガー
G=ジンサモニングリング　イフボト=イフリートボトル
バスタード=バスタードソード

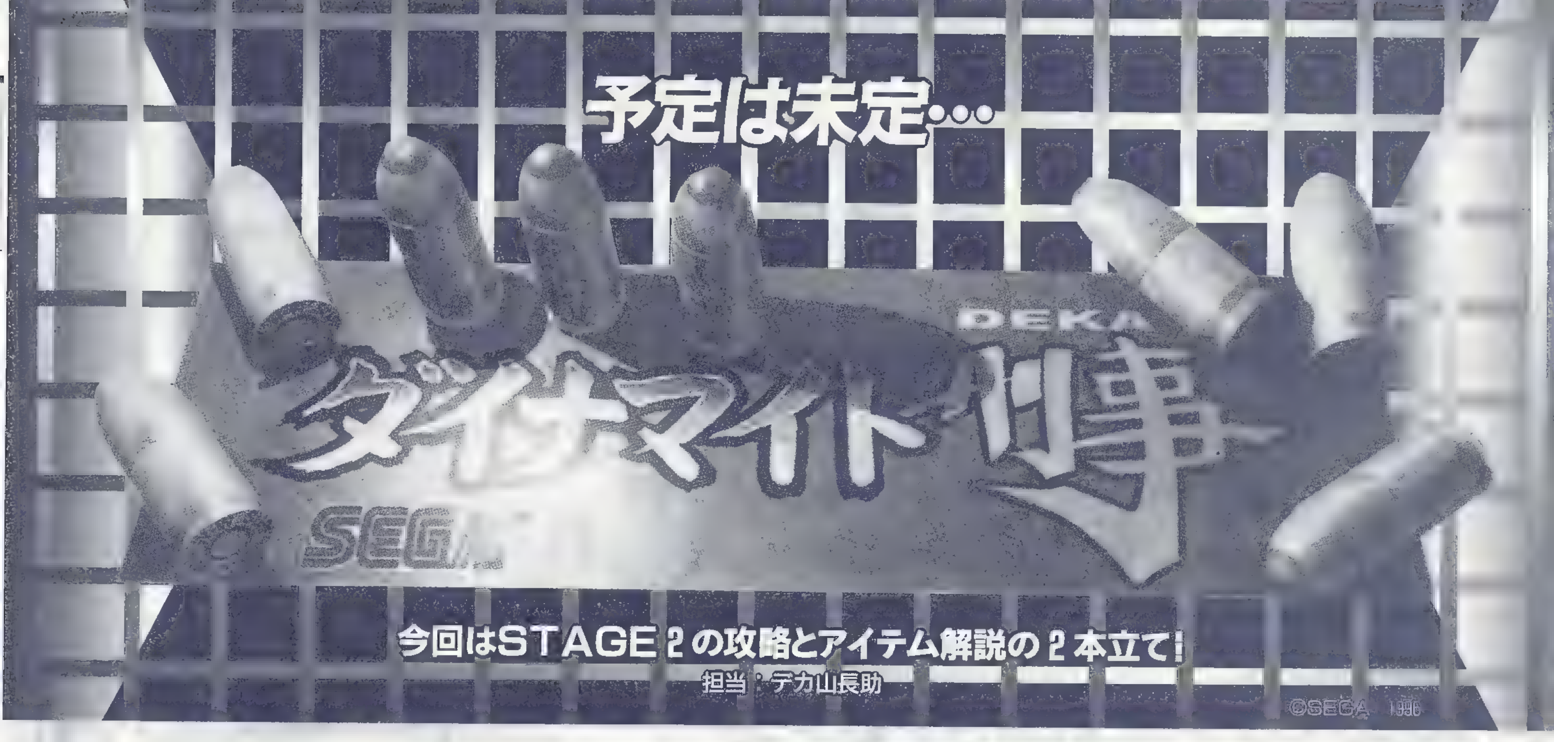
アイスストームの魔法を全部使いきってナグパが倒せれば問題なし。

一応このやり方でボスを4分台で倒せるが、このやり方はきちんとナグパに追い打ち攻撃を入れないときついので何回か練習が必要かも。



ラスボスであるシンは基本的にレッドドラゴンと同じやり方で倒す。ただ少し違うのは、落石がきたときに一番上にいても落石に当たってしまうことと、火柱による攻撃がF・ボールに変わったことぐらい。

最後に、各面の点効率とアイテム表を載せておくので、こちらのほうを参考にしながらゲーセンで攻略してみてほしい。



目標!ノーダメージクリア
攻略編　第2話"失禁(仮)"
ステージ1より難度が格段と上がるステージ2を徹底攻略!

担当：デカ長

前回のあらすじ

臨月の妊婦も黙りこむ恐怖のダイナマイト刑事、ブルーノ・デリンジャーは、テロリストに占拠された高層ビルに悪戦苦闘の末、なんとか潜入捜査を開始するのであった…。

難度の高いステージ2。トイレでの戦いが攻略の鍵!

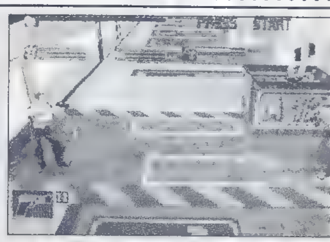
中ボスと思われる男をロケットランチャーで粉砕した後、俺は労力を惜しみ、エレベーターで階下に向かうことにした。

「チ〜ン♪」

なんとエレベーターを降りた俺の目前には、またしても敵がいるではないか。こういった接触は非常に危険だが、ラッキーなことに、テロリストも招かれざるダイナマイトガイの突然の訪問に慌てふためいている。このチャンスを見逃す手はない。さっそく俺は正義の鉄拳をお見舞いしてやることにした…。

●シーン1

エレベーターを降りると正面に敵が2匹いるが、とりあえず無視。下手にこいつらとことを構えると、後に登場するGUNを持った敵に背後を見せることになる。まずは画面左側に待機して、敵が3体揃ってから、まとめて倒すようにしよう。

GUNを持った敵が登場してから行動開始。開幕は正面の敵を無視して画面左側に待機。

●シーン2　デモ

エレベーター前での戦いを終えると、暴走消防車がデカに突っ込んでくるといったデモシーンに入る。ここは固定デモなので必ず、「押せージャンプボタン」という指示がでる。覚えよう!



このデモのボタン入力は固定。ジャンプボタンだ。

イカレた消防車をこなれたアクションで避けると、続々と消防服を着込んだヤローどもが俺の周りに集結し始めた。ここはしがない公務員同士仲良くやりたいところだが、間違いなくこいつらもテロリストの一味。羊の革を被ったクソ野郎どもめ、その化けの皮を俺さまが剝ぎ取ってやるぜー

●シーン3

このシーンで、消防士とマシンガンが初登場。また画面奥にいる消防車から放水（ダメージは受けないが、触れるとダウンする）といった嫌がらせもある。

さて戦闘シーンに入ったら、まずは画面左側に移動して放水に備え、ついでにドラム缶をゲットして敵に投げつけよう。1回目の放水が始まったら敵はしゃがみ込むので、GUNが残っている場合はレバーを下に入れてしゃがんで狙撃、そうでないなら残りのドラム缶を投げつけてダメージを与えよう。

そして放水が終了した後はすかさず右側に移動して、マシンガンをゲットして、さらに攻撃しよう。もちろんこれも、しゃがみ撃ちがベターだ。

ちなみに弾切れの状況に陥ったなら通常の体術で勝負となるが、ファイヤーアックスを拾ってPボタン連打することで効率よく敵を倒すこともできるぞー



このシーンの開幕も画面左側に寄り、ドラム缶をゲットしてとりあえず投げる。



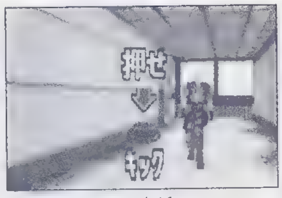
消防車による放水が始まったら敵はしゃがみ込む。チャンスー



この放水はさわってもダメージにはならないが、ダウンさせられてしまう。

着実に、そして確実に極めろ！
攻略の書・頂上到達への布石

●シーン4　デモ
廊下を走るデモ。パンチかキックの選択を迫られる。



デモ。PかKの固定だ。

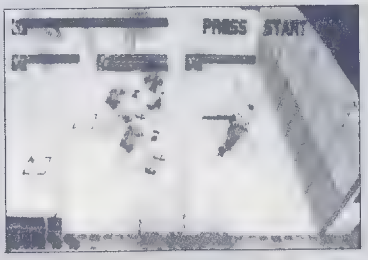
不埒な消防士軍団を撲殺してさらにフロアに足を進めると、トイレで放尿中のテロリストに出くわした。これまた突然の来訪に失禁寸前の彼と呆然とする俺。奇妙な光景だが、ここは得意のダイナマイトパンチでひと思いに昇天させて進ぜよう！

●シーン5
トイレでのシーンは、まず画面奥で用を足している敵1体と、画面手前から現れるデッキブラシを手にした敵2体との戦闘になる。ここでは手始めにデッキブラシを手に入れよう。そして対戦車ライフルを拾おうとする敵に注意しながら、まとめて倒すことを心がけよう。

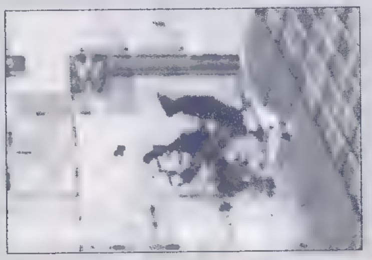
さて3体の敵を倒すとシャワールームなどから増援が到着するが、こいつらが暴れ出す前に対戦車ライフルを拾い、画面左側で待機して、順次射殺していく。またこのシーンではマシンガンを持った敵も登場するので、対戦車ライフルの弾が切れたなら、それを拾って遠距離から攻撃して体力を温存したい。

またこのステージで初登場する空手マンはこちらの通常攻撃をガードする強敵のひとり。できるだけ素手による戦闘を避けるようにしよう。あとは消防車による放水と同様の効果を持つ、トイレットペーパーの存在に注意。

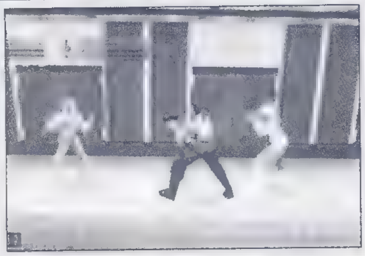

まずはデッキブラシをゲットして、対戦車ライフルの側で戦う。



増援が到着したら、対戦車ライフルに持ち替えて、右側で対応する。


転がるトイレットペーパーも触れるとダウンさせられる。

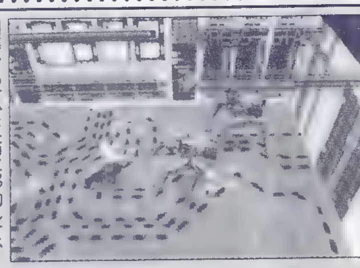
●シーン6　デモ
これもランニングデモのひとつ。PとKの選択だ。失敗すると雑魚敵の中でもかなり強力な女性キャラ2体と戦う羽目になるので、落ち着いてボタンを押そう。


3回目のデモシーンに失敗すると、強敵の女性2人組と戦う羽目となる。

トイレでの戦闘から逃げる敵を追いかけて、このビルのモニタールームにたどり着いた俺は、目の前に奇妙な2体の物体の存在に気がついた。おそらく警備用として設置されたであろう、このカニ型の歩行ロボットは明らかに攻撃の意志を持っている。少々やっかいな相手だが答えは決まっている。もちろん…破壊だ。

●シーン7
ステージ2の最終地点であるモニタールームに到着すると、ステージボスである2体のロボットとの戦闘が始まる。

このステージで手に入れることができるアイテムは、最初から画面奥に落ちているロボットアームと、後に出現する監視モニター2個である。このモニターはドラム缶と同じ性質を持つものなので、それなりの攻撃力を期待できるが、あえてここは無視すること。


開幕からすぐに右に移動して、コンボを決める。

さて実際に戦闘が始まったらマイキャラ出現地点から、そのまま画面右に移動して敵を2体一緒に巻き込むようにPPPKコンボでダウンさせる。そして相手が起きあがる際にまたPPPKコンボを重ねてダウンさせて、後はこれを繰り返す。このパターンを正確にリピートさせれば、このまま倒すことが可能だ。

では注意点についても触れておこう。

まずひとつはアイテムの回収。この2体のロボットには体力差があり、上記のパターンで攻撃すると、片方が先にスクラップとなる。こいつが回復力抜群のライフ（レーション）を落とすので、残りのロボットがダウンしているスキに必ず回収すること。爆発に紛れて発見しづらいため、要注意だ。

ふたつめの注意点は、上記のパターンが失敗した場合のリカバー。開幕で2体を同時に巻き込むことができなかった場合は、多少のダメージは覚悟してとりあえずダウンを奪う。P+K+G同時押しの必殺技を使ってもかまわない。というのも、時間が経つとロボットがレーザーを発射することがあり、これを遠距離で正面からくらうとかなりのダメージとなるからだ。このボス戦ではできるだけ早く2体をまとめてダウンさせて、起きあがりを攻めるといったことが、不文律なのである。


さらに起きあがりにコンボを。後は繰り返し…。

また万が一、レーザーを正面からくらってしまった場合は、素直にダウンして横転起きあがりで一度縦軸をずらしてから、仕切り直したほうがいいだろう。


くらうと痛いレーザー。とりあえずダウンして、横転起きあがりでかわせ！

デモシーンの秘密

ダイナマイト刑事をプレイすると、幾度となくデモシーンが登場するが、この中でボタンによる選択を迫られるデモがいくつか存在する。

例えばステージ1のランニングデモ。これは選択に失敗すると、通常では戦う必要のない敵と強制的に戦闘させられるというものだが、成功すれば戦闘を回避できるだけではなく、体力ゲージが若干ボーナスとして増加するのである。こういった恩恵をうけるデモはいくつかあるので、ぜひ成功させたいものだ。



デモシーンの選択に成功すると…


体力が若干増加する。

通販って便利だよね…
S·F·P·Dテレホンショッピング
アイテムの性質を理解して、より円滑な捜査を進めよう！
司会（担当）　ブルーノ・デリンジャー

レディースア〜ンドゥジェントルメ〜ン。今晩は。ブルーノでぇ〜す。

慌ただしい毎日に追われていると、つい目の前にあるささやかな物事を見逃しがちになるよね。それはダイナマイト刑事の世界でも同じこと。

そこで今回は某局の快○通信（注、おそらく関東ローカルの通販番組）バリのお役立ちアイテムの数々を、セクシー刑事こと、アシスタントのシンディとご紹介いたしましょう。OK―レッツグル〜ブ♪

飛び道具系アイテム

ブルーノ（以下ブ）　まず最初はアメリカンには欠かせない飛び道具をご紹介。「フリーズ！」と、とりあえずいってから撃つのが、アメリカ流さ！

●商品No.1　ハンドガン

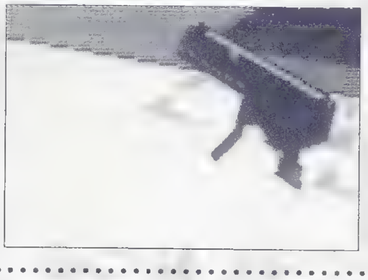
ブ　最もスタンダードなGUN。装弾数も12発とかなり豊富。ボクならこれだけで3人は殺れるよ！

シンディ（以下シ）　スッゴ〜イ！しかも、これを持って相手を掴めば逮捕もできるのよね。

●商品No.2　マシンガン

ブ　装弾数20発のマシンガンがこれ。ちなみにボクの自慢の夜のマシンガンのことじゃないよ。

シ　スッゴ〜イ！夜の帝王ね。


商品No.2マシンガン。しゃがみ撃ちも可能な逸品！

●商品No.3　対戦車ライフル

ブ　装弾数6発の対戦車ライフル。相手を画面端まで吹っ飛ばせるうえ、威力も高いぞ。

シ　スッゴ〜イ！でも商品1、2と違って補給できないのね。

●商品No.4　ロケットランチャー

ブ　これも装弾数6発。直撃させると一発で昇天さ！

シ　スッゴ〜イ！一面でさっそく手に入るから、試してみてね。

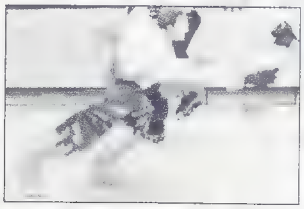
凶器系アイテム

●商品No.5　デッキブラシ&スチールパイプ&ロボットアーム&ゴルフクラブ&棒

ブ　これらを手に入れるとPで振り回し、Kで振り下ろしなど強力なアクションが可能になるんだ。

シ　スッゴ〜イ！このお値段でこんなに沢山のアクションが…。ぜひともゲットしてね。


商品No.5のデッキブラシ。強力な打撃技を繰り出すことができるのさ。


飲屋街の喧嘩の必須アイテム。商品No.6、割れた瓶。

●商品No.6　割れた瓶&ファイヤーアックス&ナイフ

ブ　これはPを連打することで、強力な突き攻撃をなんと連続で出すことができるのさ！


商品No.7スプレー&ライター。ライターだけでは意味がない。

シ　スッゴ〜イ！この攻撃はいくらテロリストでも、ガードできないのよね！

●商品No.7　スプレー&ライター

ブ　このスプレーは通常、相手を一時的に行動不能にする殺虫スプレーなんだけど、なんとライターを併用することで火炎放射器に早変わり！

シ　スッゴ〜イ！これさえあれば、あの見事なドリフ爆発後ヘアが実現するわけね。

補給系アイテム

●商品No.8　ハンドガン・マガジン&マシンガン・マガジン

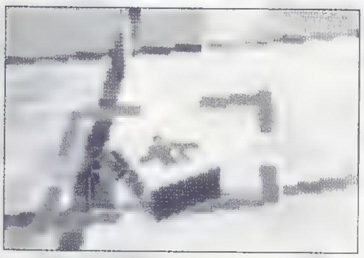
ブ　これはそれぞれ装弾数が12発&20発の専用マガジンだ。もちろんストックも可能さ。

シ　スッゴ〜イ！コメントがまったく思いつかないわ。

●商品No.9　ライフ（カプセル&ドリンク&レーション）

ブ　疲れたらこれを食せば元気100倍！体力満タンならゲージの上限も増えるぞ。カプセルなら良好、ドリンクでてきめん、レーションなら抜群といったところかな。

シ　スッゴ〜イ！疲れたときにもいいかもね。


商品No.9ライフレーション。体力が大幅にアップ！


商品No.10胡椒。料理にも使えるナイスアイテム。

応用武器系アイテム

●商品No.10　胡椒&スプレー

ブ　これは相手を麻痺させるアイテムで使用数は各6回。Pでピヨらせて Kで攻撃といったパターンが理想だね。

シ　スッゴ〜イ！胡椒で攻撃なんて、いかにもアメリカンって感じね！

●商品No.11　木製椅子（総檜造り）&柱時計（ヴィンテージモノ）&監視モニター（25インチ）&ドラム缶（揮発性燃料入り）

ブ　それぞれ使用回数1回のアイテム。ちょっともったいないような気がするけど、持ち上げて投げつければ気分爽快、効果抜群さ！

シ　スッゴ〜イ！未練たらしい男をこれで血祭りにあげることができるわ！

ブ　さぁ、みなさん。素敵な商品は見つかったかな？

シ　これだけのアイテムがあればテロリストも簡単にブチ殺すことができるハズよね。

ブ&シ　ではキリのいいところで次週のこの時間までさよう…ブチッ。


商品No.11柱時計。このヴィンテージ家具が貴方のモノに…。

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
書籍編集部 行

(ふりがな) お名前　　年齢（　　）歳　性別（男・女）
(ふりがな) ご住所 □□□-□□
※都道府県
①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　　）

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
（10月15日号）

(ふりがな) お名前　　年齢（　　）歳　性別（男・女）※
ご住所 〒 □□□-□□ 電話（　　　　）
※都道府県
①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　　　）

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
KOF'96ムック係

(ふりがな) お名前　　年齢（　　）歳　性別（男・女）※
ご住所 〒 □□□-□□ 電話（　　　　）
※都道府県
①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　　　）

※の部分は○でお囲みください

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

みんなが希望するおもしろい本を出したい！ぜひ、みんなの熱い声を書籍部にプリーズ!!

※以下のアンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名様にテレホンカードをプレゼントいたします。なお、当選は発送をもってかえさせていただきます。締め切りは1996年10月6日消印有効です。

■謎本シリーズで発売してほしいゲームタイトルを3つお書きください。
(　　　　)(　　　　)(　　　　)

■Z文庫で執筆してほしい作家を3人お書き下さい。
(　　　　)(　　　　)(　　　　)

■好きなイラストレーターを3人お書きください。
(　　　　)(　　　　)(　　　　)

■Z文庫に期待することをお書きください（できるだけ具体的に）。

■あなたが発売してほしい単行本の企画についてご自由にお書きください（できるだけ具体的に）。

■その他、ご意見・ご希望などをお書きください。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 人気投票

●あなたが好きなキャラクターと嫌いなキャラクターを1人ずつ挙げてください。その理由もお願いします。

好きなキャラ(　　　　)嫌いなキャラ(　　　　)

理由(それぞれ)

イラスト&文章ネタ大募集中！締め切りは9月24日（必着）。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考 (タイム・残機)			
ゲームセンター 名前			
ゲームセンター 住所		電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

キリトリ線

イベント満載！

キャサ夫のどんな感じ

長々と続いたイベントもいよいよ終盤。
今回の「どんな感じ？」はイベント特集だ！

イベントIN長野 SEGA AMUSEUM

96年6月22日、「川中島夏の陣」というタイトルで、長野県は「SEGA AMUSEUM」でイベントが行われた。

内容は、K・K雪風がバーチャロン、キャサ夫が2・1をプレイ。今回のイベントでは、長野県内で予選を開き、闘いで勝ち残った者が鉄人への挑戦権が得られる、という特殊なルールで開催され、さらに長野県最強者を決めるべく大会にもなったのだ。

長野県内には、今まで鉄人が訪れたことがなく、それだけに今回イベントへ参加してくれた人たちの意気込みは最高潮。みんなやる気満々だったぞー

成績はかんばしくなかったのう

さて、具体的な内容のほうだが、バーチャロン、2・1ともに成績はあまりかんばしくない。というのも、意外に長野県民が強かったからである。2・1に関していうと、とりあえず下パンチをなかなか出してはくれなかった。ボクとしては、適当な下パンチを出してくれたほうが反撃しやすく、逆に勝つことが楽になる。

しかし、下パンチの「重要性」というのを対戦相手は良くわかっているらしく、ここだという場面でしか下パンチが見られなかった。2・1がどのようなゲームか分かってきた今、適当な下パンチを出しても、相手に勝つことはできないというのを把握している証拠の1つだ。

でも、誘えばいくらでも下パンチを撃ってきてくれたので、フェイントに対する動きはできていないようにも見えたぞ。相手に技を出させる「誘いのバリエーション」も覚えないと、ひっかかりやすくなるので、もう少し修業を積んだほうがいいかもね。

ちなみに、使用されていたキャラクターには片寄りがなく、バランス良く使われていたぞ。だから、苦手なキャラクターもいる様子がなく、意外にてこずったというのが本音だ。

次はバーチャロン。

このときは、他県のほうからイベントに参加してくれるなど、バーチャロンのほうもかなりの盛り上がりを見せていたぞ。

使用キャラクターで印象深かったのが、なんといってもドルカス。適当に使っても強いため、嫌われがちなキャラクターだが、ちゃんと狙ったところで的確にハンマーやファランクスで攻撃してくるので結構驚かされた。後腐れのない強いドルカスである。

そのほかでは、アファームド。トンファー1フレームキャンセルを自由自在に操り、動きを捕らわれないような闘い方をしていた。

バーチャロンに関しては、ちゃんと情報が行き届いているようで、かなり強いといえるだろう。


長野ではこんなにギャラリーが…。ありがたや。


プレゼントの抽選会も行われた。


バーチャロン長野県最強の3人だ。乱入すべし!!

イベントIN東村山ゲームイン・ファッツ 4ON4バトル

96年6月23日、東京都は東村山市、西武新宿線久米川駅を下車すると、そこにあるのは「ゲームイン・ファッツ」。ここで関東最強を決めるべく大会、バーチャ2・1の4ON4バトルが行われたのだ。

バーチャでは有名な強者揃いの明大前連合、国分寺連合、町田連合などはほとんど参加。もちろん、我々ゲーメストチームからも1チームが参戦した。当日はストゼロ2の個人戦も行われたが、今回は2・1の大会をリポートしよう。

ルールはお約束のノーマル3本先取設定、勝ち抜き戦である。参加チームが計12チームあり、総勢48名をAとBの2つのブロックに分けて、総当たり戦をしたため、かなりの長期戦になったのだ。

我々ゲーメストチーム蟹アキラ、借金、ちゃっきぃ、は意外に健闘したものの決勝トーナメントで敗れてしまった。

優勝チームは、バーチャ業界で後半かなりの伸びを見せ、今では、ほとんど無敵を誇っている「国分寺連合」が奪った。


久米川駅から徒歩8分くらいで着く「ゲームイン・ファッツ」。


強いチームが集まり、かなりの盛り上がりを見せたぞ！

東京都東村山市栄町2-22-21南ビル2F、B1F TEL0423(91)0095

イベントIN北海道 S/W手稲 H/Sすすきの

96年6月30日、キャサ夫、ブンブン丸はおなじみになっている北海道、場所は新しくできたばかりの郊外型アミューズメントパーク「S/W手稲」で初日。翌日、これもまたおなじみの「H/Sすすきの」でイベントが行われた。

まだまだいけるぜ!2・1

内容は、ラストブロンクスとバーチャ2・1のいわゆる組手。2・1のほうだが、北海道といえば、前々からも紹介しているがブライアント兄妹で有名だ。どうやらこの流れは変わらないらしく、今回のイベントでも相変わらずブライアント兄妹が多かった。



もうおなじみの「北海道H/Sすすきの」。

これだけは、3になっても変わらないような気がした2人。

闘い方も、下パンチ止めを昔からやっていたせいか、意地でもしゃがもうとはしない闘いっぷり。だから下段攻撃には、相変わらず弱いそぶりを見せていたぞ。もし、北海道へいって対戦を試みるときは、とりあえず下段攻撃を出しておけば、勝てるかもしれないね。それ以外の基本的なスタイルだが、時代は最先端といった感じで、ほとんどレベル的に差はなくなっている。

足が、普通のときと八の字のときをちゃんと見分け、確実に空中コンボを決めてくる。ここら辺には文句の付けようがなかった。

しかし、ブライアント兄妹の人口が多いせいか、ウルフなどの重量級の闘い方がまだ甘いといえる部分が目立つ。

特にある場面が、起き上がろうとしているところにしゃがみパンチを見せられ、しゃがみパンチ返しを出すと、バックステップでかわされてしゃがみ投げくらう。これがやけに多かった。



こちらはまだ新しい「S/W手稲」だ。

下パンチを意地でも出さない部分が逆に仇となり、誘われたときはいつでも出すようになっているのだと思う。ここが北海道の人たちの弱点だと思うぞ。

話は変わり、もう1つのイベント「ラストブロンクス」だが、北海道ではあまりプレイされていないようだ。今回のイベントでは「手稲」「すすきの」ともに鉄人がラスブロとはなにか?どう闘えば良いのか?これを教えるために講習を試みたが、参加者はあまりかんばしくなく、闘い方のほうもバーチャの延長上としかとらえられていない。もしやっていても、強いキャラでしかやらないよ、といった感じであった。

やはり、キャラクターバランス、待ちの傾向が強く、アタックキャンセルの具体的な使い方が難しいらしい。

これもまた、通信などの情報が行き届いていないせいなのか…。

イベントIN群馬 S/Wパパス

96年8月4日、夏休みはじめのイベントが群馬県にある「S/Wパパス」で行われた。ここ群馬は以前、鉄人が訪れ組手をおこない、「レベルが低い」と発言したところ、ジャンキーたちが怒ってしまい、また呼ぼうということでリターンマッチとして再び新宿ジャッキー、キャサ夫の2人が群馬へ訪れたのだ。

前回のイベント内容は、バイパーズと2・1だったが、今回は2・1とバーチャロン、そしてラストブロンクスの3機種で組手だ。

VF2・1 闘いは遊び

新宿さんとキャサ夫で50人ずつの組手を行ったが、内容のほうは今一つ。鉄人に対戦の挑戦を挑むのはいいが、そのときは勝つのを第一条件で挑んでほしい。

なぜなら対戦をしている際に、ただでさえ普通の技（空中コンボなど）を決めることができないのに弧延落で投げたあと、ほとんど意味のないコンボを入れようとし、必ずといっていいほど失敗してしまう。こちらとしては、やりたいことがすでに分かってしまい、勝つのが悪く思え、気分的にも盛り上がらないのだ。

対戦で下パンチ止めやガードがうまくなってから、そのような見せ技をするようにしたほうがいいぞ。群馬ではこれが強くいえるだろう。

鉄人が行う組手とは、もちろん見せを重視するのもあるが、はなつ相手に必ず勝利しなくてはいけないというのがあるのだ。だから、相手が何をやろうとしているか分かってしまっても、わざと負けるようなことは絶対に許されない（これで悪者になっても仕方がないけど…）。


デザインガイカス建物、S/Wパパス。

群馬に関しては、未だに相手を浮かせたときの足の状態を見ていないようなので、ちゃんと確認することが、まず必要だと思う。浮いたときに必ず決まる1つの空中コンボというのは、絶対に存在しないというのを覚えておいてもらいたい。

もう1つはしゃがみダッシュについてだが、むやみにしゃがみダッシュを多用しているようだ。

しゃがみダッシュとは、相手の中段攻撃をスカすのと、その中段攻撃を誘う意味になる。しかし、群馬ではしゃがみ移動を使うものの、こちらが出す中段攻撃をものの見事にくらってくれる。

これも、ほかの部分が完璧にできないのに見ようみまねで使っているようす。

これらの闘い方は、普段の戦法に行き詰まったときから導入するものなので、まだほかの部分を練習したほうがいいだろう。


このコンビも珍しい。おや!?ヨーコですか?

コンシューマーもやります
ハイパーオリンピック イン アトランタ
世界記録をぬりかえろ!!
徹夜で3時間しか練習できなかったけど、高跳びでPHSをゲット。

アトランタオリンピックにあわせて、コナミ発売のPSソフト「ハイパーオリンピック イン アトランタ」で全国大会が開催された。
札幌、仙台、広島、大阪、高松、名古屋、金沢、福岡、そして東京の各地域で地区予選が行われ、それに勝ち抜くと最後の決勝大会へ進出ができるのだ。そして当日8月3日、東京都は渋谷にある「渋谷BEAMホール」で決勝大会が…。

勝者は優勝するべき者だった

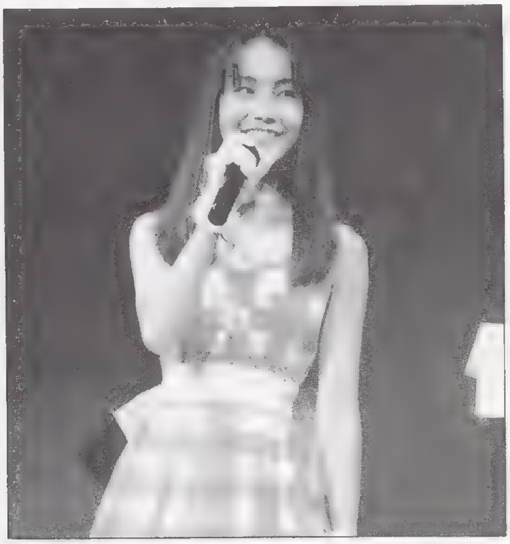
参加者は、小学校低学年からサラリーマンの社会人まで幅広く、男女は問わない。とにかくゲーム好きなユーザーの集まりになった。



やりやすいポジションをとってプレイするのも味がある。

決勝トーナメントは予選とルールが異なり、3人一組になって、その中から1人が勝ち抜くことになる。種目内容も11種ある競技の中からランダムで司会者が選び、何がくるか分からない状態でプレイをする形になったのだ。
まず、先に勝者3名を紹介しよう。

優勝 浅野 孝さん
準優勝 竹内秀人さん
3位 安斎正和さん



96コナミときめきティーンの栗林みえちゃんも応援にきていたぞ。超カワイイ♡

優勝者には、コナミから4年後に開催されるシドニー招待券と賞金50万円、それから今後コナミが発表する新作ソフト10タイトルがプレゼントされた。太っ腹のコナミだね。
内容のほうだが、優勝者の浅野君は、とにかく「コスリ」が速い！ハッキリいって、優勝してもおかしくはない存在でもあったのだ。表のほうを見てもらえば分かる通り、コナミ認定公式世界新記録8種目の内、なんと6種目のタイトルを叩き出し、ほとんど独占状態になっている。
もともと浅野君は、1日2時間しかゲームをやってはダメ、と親に言われているらしい。しかし、見事なコスリで優勝を奪っていったのだ。持って生まれた才能の一つだといえよう。
個人的には、このような盛り上がった大会をアーケード部門でも開催してほしいですね。

コナミ認定公式世界新記録

100M走	7秒54	浅野 孝	あさのたかし	大阪地区代表
110Mハードル	9秒40	宮原 剛	みやはらつよし	大阪地区代表
100M自由形	41秒60	浅野 孝	あさのたかし	大阪地区代表
走り幅跳び	10M64	浅野 孝	あさのたかし	大阪地区代表
走り高跳び	2M87	キャサ夫	きゃさお	東京地区代表
		安斎 正和	あんざいまさかず	東京地区代表
		竹内 秀人	たけうちひでひと	名古屋地区代表
ハンマー投げ	108M55	浅野 孝	あさのたかし	大阪地区代表
三段跳び	20M89	浅野 孝	あさのたかし	大阪地区代表
槍投げ	105M84	浅野 孝	あさのたかし	大阪地区代表

今から始めるバーチャロン・前編

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS™

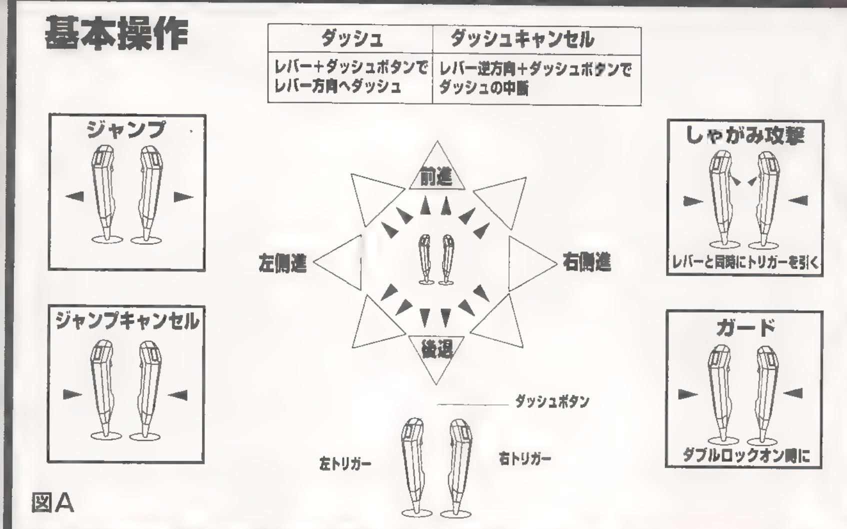
©SEGA 1995

バーチャロン

担当：バーチャロンチーム
文：ギイ

初心者はもちろん、中級者以上だって人も、基本を見直すのは今。とりあえずやっとく?

発売から9カ月、ようやく熱狂が冷めたってところだが、そのおかげで最近始めたって人も多い。そういった人のためにも今回は、バーチャロイド（以下V.R.と略す）の基本の操作についてじっくりおさらいだ。考えてみればまとめて説明したことなかったしね。



図A

レバー操作・移動

2本のレバーを同じ方向に倒すことによって8方向に移動することができる。

では、レバー1本、またはそれぞれ違う方向に入れた場合はどうなるのか。

感覚的には左レバーは左足に、右レバーは右足に見立てるとわかりやすい。

まず旋回。一方のレバーを前に、同時にもう一方のレバーを後ろに入れることでその場で右旋回、左旋回が可能。旋回は相手をロックオンしていないときのほうがより早く、ダッシュボタンを押すことでさらに早く旋回することができる。その場での旋回は、かなりのリスクを伴うが、時と場合によっては重要な操作だ。

つまり、移動方向／速度はレバー2本の「合力」。両レバー前入れの前進は（前進＋前進）＋（左旋回－右旋回）、左旋回は（前進－後退）＋（左旋回＋右旋回）というわけ。

・図・B参照

レバー1本での移動もこれを理解していれば簡単だ。

例えば右レバー1本だけ正面に入れると（前進）＋（左旋回）、レバー2本の半分の速度で左旋回しながら、レバー2本の半分の速度で前進する。

機体差もあるがレバー一本のみによる移動は図・Cのようになる。

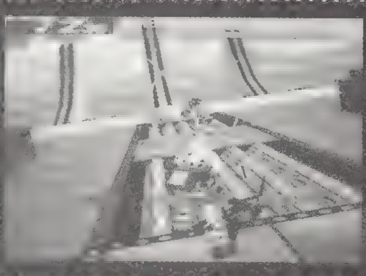
ここまで理解できればどんなレバーの組み合わせでもどう移動するのかだいたい想像できるはず。

ただし、相手をロックオンしていない状態では、旋回のみ速度が上がるためさらに軌道が変化するので注意しよう。

遠距離武器攻撃

ライデンのレーザーを除くすべての武器は相手をロックオン（相手を正面にとらえ、照準が円のマーカーで表示された状態）中、ホーミング、または方向補正する。

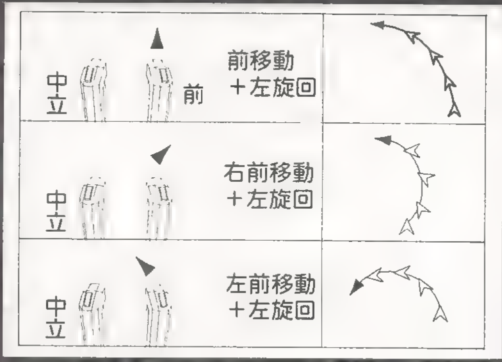
また、武器には弾数制限があり、左（左武器）、中央（中央武器）、右（右武器）の武器残量ゲージが一定以上でないと使うことはできない。


ロックオンしていないと大幅に命中率が下がる。できる限り相手は視界内に[illegible]

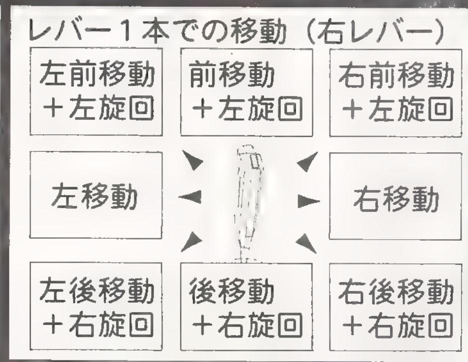
残量ゲージの消耗率は武器によって決まっており、まず弾切れの心配のないテムジンのビームライフルのようなものから、一発でゲージを使い切り、フルチャージされるまで再使用できないものもある。

しゃがみ攻撃

フェイ・イェンのハートビームのみはこのしゃがみ攻撃は存在しない。バイパーⅡのホーミングビームは性能は変

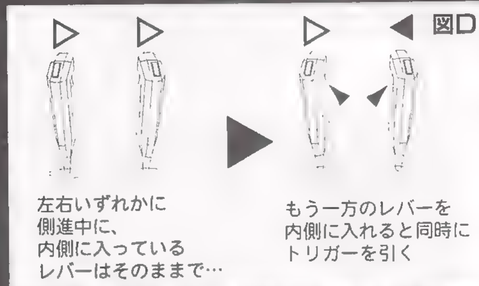


図C



図B

側進しゃがみ攻撃



側進中に入力することで、滑るように移動しながらしゃがみ攻撃を行う「側進しゃがみ攻撃」が出せる。

機体によっては通常移動よりも速く、攻撃中いつでもレバー左右で移動方向を変えられるので、こちらのほうを使っていこう。ただし、すべての中央武器は通常のしゃがみ攻撃のみ可能で、側進しゃがみ攻撃はできない。

しゃがみ攻撃の多くは姿勢が低く、一部の攻撃をすかしたり、当たりにくくする効果がある。しゃがみ攻撃中に攻撃を受けてもダウンしないのは利点ということもできるが、連続してダメージを受けてしまうため、注意しよう。

しゃがみ攻撃の最大の利点は、ライデンのレーザー以外のあらゆる攻撃をキャンセルできること。遠距離戦から接近戦まで、様々なコンビネーションを生む重要な操作だ。

しゃがみ攻撃は対空攻撃にもなっているのが多い。



近接武器攻撃

相手が一定距離内にいると武器ゲージが点滅、対応したトリガーを引くことで接近戦専用の武器で攻撃する。絶大な破壊力を誇っているが、ガードされるとわずかなダメージしか与えることはできない。

近接武器が使用可能になる距離は武器によって異なり、最長はアファームドの中央武器トンファーの133・9、最短は同じくアファームドの左武器の14・9と非常に開きが大きい。ちなみに中央武器で近接武器攻撃が可能なのはテムジン、アファームドの2機種のみだ。

ただし、これだけでは出せるというだけで、当たる確率は非常に低い。

より確実に当てるためには「ダブルロックオン」が必要になってくる。ダブルロックオンの条件は「近接武器が使用できる距離で相手を正面にとらえている」ことが必要である。ダブルロックオン状態で近接武器を使用すると、相手のところまでホバーで接近してから斬りつけるようになる。またこのとき、ある条件でホバーで後ろに回り込んだり、逃げる相手を追尾したりする回り込みが発生する。

ダッシュ

レバー＋ダッシュボタンでレバー方向へダッシュする。

このときのレバーは1本でも2本でも良い。

ダッシュは直線軌道であり、向きを変えることはできない。

また、移動距離、スピードは機体によって大きく異なり、さらにダッシュした方向によっても違ってくる。アファームドなどがその典型で、比肩するもののない最速の前ダッシュを持つ一方、後ろダッシュはもっとも遅い。

横ダッシュは主にほぼ回避専用、前ダッシュは攻撃手段として用いる。後ろダッシュは特殊な状況以外、まず使うことはない。

ちなみにダッシュに関しては前3方向（正面と斜め前）が前ダッシュ、後ろ3方向が後ろダッシュ、真横のみが横ダッシュという扱いになる。

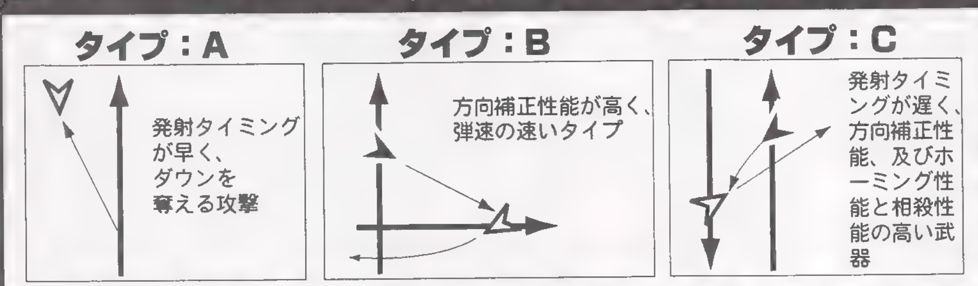
そしてダッシュ中に攻撃トリガーを引くことでダッシュ攻撃が可能。引いたトリガーによって使用する武器は異なり、さらにダッシュ方向によって攻撃方法が異なる。

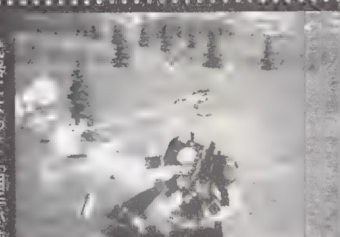
このダッシュ攻撃は様々な利点と欠点を併せ持っている。

まずその利点の第一は「自動的に相手方向を向く（ロックオンする）」ということだろう。

これを相手の位置を見失ったときの旋回手段と考えるのは自殺行為だ。相手が自機に対して横に移動しているときはまず当たらない。

しかし、相手の硬直などに合わせるように使っていけば大抵の武器は大ダメージ＋ダウンを奪うことができるので使い方次第だ。





どんな強力そうに見える攻撃も、然るべき状況で使っていかなければ、まず当たらない。

武器によって「相手が前方にいるとき・タイプA」「相手と垂直に交差したとき・タイプB」「相手と水平にすれ違ったとき・タイプC」と当てやすい状況はほぼ3タイプに分類できる。自分の武器はどのタイプなのか実際に使ってチェックしておこう。

また、ダッシュ攻撃によってダッシュの航続距離を変化させることができる。

特にダッシュの距離の短いバル・バス・バウ、ライデンなどが顕著で、ダッシュ攻撃を行うことによって移動距離が飛躍的に伸びる。

ダッシュ移動距離の長い機体の場合、任意の発射タイミングで航続距離そのほかに変化をつけることができる。相手のダッシュ攻撃を回避、そのまま硬直を狙うときなどに利用できる。ただし動き続けているとはいえ、操作不能であることにかわりはないので注意しよう。

そしてダッシュ攻撃最大の欠点が、ダッシュ攻撃後の硬直である。ダッシュ攻撃後の硬直は使用した武器によって違い、攻撃力が高いほど長い傾向がある。

このダッシュ攻撃の硬直を狙っていくというのがバーチャロンの対戦におけるセオリーの一つ。極端な話、先に不用意なダッシュ攻撃を仕掛けたほうの負けだ。

ジャンプ

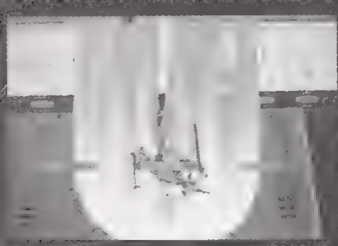
ジャンプの上昇中は自動的に相手方向を向くため旋回操作はなく、8方向移動となる。

ただし、自動で相手方向を向くため、横方向への移動は相手を中心とした円軌道となる。

バイパーII、バル・バス・バウ、フェイ・イェン以外はジャンプを攻撃手段とする必要はあまりない。ジャンプによる回避はジャンプ中の横移動の速いバイパーII、バル・バス・バウの専売特許。ジャンプと同時に移動し始めることができるので、即横移動の癖をつけておこう。そのほかの機体はジャンプキャンセルによる回避がメイン。ジャンプで攻撃を上に引きつけ、ジャンプキャンセルでやり過ごすといった感じだ。

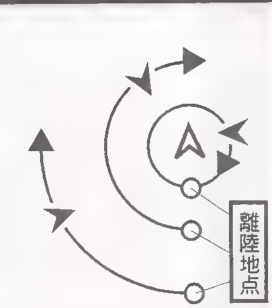
ジャンプの主な用途はジャンプによる回避とジャンプキャンセルによる回避。特に横ダッシュで回避した直後など相手が視界内にいないとき旋回手段として効果的。

下降中は相手を自動的に相手を捕捉することはなくなるため、移動と旋回ができる。



S.L.Cタイプはジャンプで回避。とりあえずこれは覚えておこう。

両レバー左入れで図のように相手を中心に円軌道で移動する。
下降時は自動ロックオンせず、地上と同様まっすぐ移動する
（空ジャンプ時）



もう、ビデオは見ちゃった？

BATTLE GAREGGA

お詫びと訂正

前号（9月30日号）の「バトルガレッガ」の記事において、電源を入れ直すといいパターンになるとの記事掲載がありましたが、ゲームセンターで電源を入れたり切ったりすることは絶対にやらないようにしてください。また、この記述によって関係者ならびに読者の方々にご迷惑をおかけしたことをお詫びします。

担当：キャサ夫

前回までのあらすじ

さあ、ゴールデンバットで1450万点を出そう、ということで始まった「限界1450万への道（タイトル変更あり）」。前回は、1、2面の攻略をしたが、できるようになっただろうか？

ランクを上げないように、極力無駄弾を撃たないようにし、1ボスの5万点パーツをすべて破壊する。で、1面クリアのときに得点が、撃ち込み点なしで55万以上あれば合格になる。残機を2機潰しておくのがポイントだぞ。

次に2面。ここでは勲章を落とさないようにして、1万点まで育て上げることが重要。2ボスでは、点数の塊になるマッドボールが出現。ここまでに残機を2機残した状態で自爆し、無敵時間中にウェポンでパーツを破壊するのだ。ボス自体での獲得点数は80万もあればOK。決まれば90万以上を獲得することができる。

あと、前回説明不足だった部分をフォローしておこう。

まずはこれ。2面の中盤あたりになるが、針弾を8方向に発射してくる戦車。こいつは建物の上に乗っている状態のときに破壊すると勲章を出す。この戦車は計3台いるぞ。

2つ目は、この戦車地帯を過ぎた瞬間の砲台地帯。ここでは空中ザコが出現する。出現するザコは飛行機とヘリの2種類で、こいつらで多少稼ぐことができる。

自機に向かってホーミングしてくるヘリは通常200点なのだが、ウェポンで破壊すると10倍の2000点獲得することができる。ここではウェポンアイテムを1つずつ使って、丁寧に破壊していこう。

とまあ、ポイント部分の説明だとこんな感じだ。で、実際2面をクリアしたときに370万以上の点数があれば1450万点も夢ではなくなってくるのだ。

それでは、今回3〜4面の攻略を説明していこう。

小さな稼ぎがちょっとある 3面「FACTORY」


2面がフェードアウトしたと同時にウェポン。回収回収。

2ボスで残機を2機潰し、ウェポンアイテムを半分残した状態で3面に突入する。

3面開幕時、まずはじめに勲章地帯となる。2面をクリアしたときに、画面が黒くフェードアウトした瞬間にまずウェポン。すると6×2列で勲章が落ちてくるので、この勲章を落とさないように回収する。で、左右にちょっと堅めの砲台が並んでいるので、これを破壊してウェポンアイテムを回収しつつ中央のレールを破壊し、勲章を出して回収していく。出し方しだいで、1つで勲章を4つ以上出すことができるぞ。

ここを過ぎると右側にタンクが出現し、左側にも2面で出てきたヘリが3機と砲台が幾つか並んで出てくる。ここは、自機を右側に移動させてウェポンでタンクを破壊しつつ、ヘリも巻き込むようにしよう。

ここにくるまでに勲章を落としていたりすると、かなり損をしてしまうので注意。


タンクから左のザコにもウェポンを引っ張るのだ。

無駄弾を撃たずに1UPをGET

3面のイベントになるのがここ、中盤に出現するちょっと大きめのホバー戦車地帯だ。ここは勿論1UPを取るのが当たり前になり、その間、出現する砲台を破壊していくのがポイントになる。

ここでもウェポンを使うと、点数が高くなるものが存在する。ホバー戦車は5面に出現する大型飛行機の下を見え隠れしているが、この大型飛行機に付いている柱の得点が10倍（3000点）になるのだ。この柱は意外に耐久力があり、あらかじめ撃ち込んでおいてからウェポンを使うと破壊することができる。

さて、1UPの取り方だが、ホバー戦車が現れたらまず、右側の回転砲台とミサイル砲台を貫通弾で破壊する。で、左も同じように破壊し、左のアイテムを回収して左の四角い部分に撃ち込む。すると、ホバー戦車は飛行機の下に隠れるので、右のアイテムを回収して3000点（柱）を取る。ここで、柱の下にある開閉砲台のさらに下、画面右端のほうに4つハッチがある。これもボンバーで一緒に破壊すれば、ウェポンアイテムを出すので、ウェポンが足りなくなるということはなくなる。

次に、左へ移動して柱を壊し、ホバー戦車の左の四角い部分を破壊する。破壊後、今度は右の四角い部分へ撃ち込み、ここはあまり長い間撃ち込まない。破壊できればできたで問題はないぞ。

で、そのまま右の柱を破壊しにいき、破壊後すぐに左へ移動して左の柱も壊す。ここで再びホバー戦車が顔を出すので、右側の四角い部分を破壊していない場合は、このときに破壊してしまおう。

で、最後右側の砲台をすべて破壊してウェポンアイテムを回収。そのままホバー戦車に撃ち込んでいれば、ちょうど止まったときに破壊ができ、1UPを取ることができるのだ。

柱を破壊するときの注意点

お詫びと訂正
前号（9月30日号）の「バトルガレッガ」の記事において、電源を入れ直すといいパターンになるとの記事掲載がありましたが、ゲームセンターで電源を入れたり切ったりすることは絶対にやらないようにしてください。また、この記述によって関係者ならびに読者の方々にご迷惑をおかけしたことをお詫びします。


このちょっと堅めの柱が実はウェポンを使うと3000点入るのだ。意外に重要。

が1つ。基本的に柱を破壊しにいくとき、ほとんどが画面上のほうになり、ある程度砲台を壊しておかないと下から弾を撃たれてきつくなる。だから、黄色弾を撃ってくる奴をある程度倒してから柱を破壊しに行くこと。

1UPを回収すると、今度は緑色と赤色の戦闘機がちょうど画面いっぱいに置いてある。こいつらは、破壊するとすべてがアイテムを出す。勿論、勲章もだ。

ここにおいてある戦闘機、実は緑色のほうは5面に出現するホーミング戦闘機と同じで、ウェポンで破壊すると2000点入るのだ。基本的に、2面のヘリと同じで、通常弾だと200点しか入らない。だから、3面最後のアイテム地帯でも、緑色の奴だけでもウェポンを使って破壊したほうが稼げるというわけ。


右側からウェポン2000点をゲットしまくりだ！

あとは、最後のウェポンアイテムを出す開閉砲台を破壊すればボスだ。が、この開閉砲台にも秘密が1つ。ちゃんと開いてから破壊するとウェポンアイテムを出すが、中途半端に破壊すると出さない。ここがポイント。

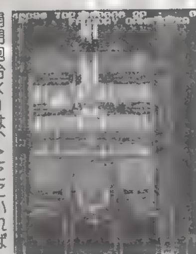
破壊したとき、穴が空いて赤く壊れている状態だと2000点入っているのだ。こいつは、近づくと閉じるようになっているので、タイミング良く離れてから撃ち込むといい感じに破壊できるだろう。


この状態で開閉砲台を破壊していたら2000点だぞ。

3面道中が終了した時点で点数が450万前後あればウハウハです。

ちょうど50万点獲得できるのだ!! 3面ボス

はじめ、3×9個の回転砲台が攻撃を仕掛けてくる。こいつらは中央に重なっていれば、問題なく一掃することができるが、噂では弾封じをすることによってランクを上げてしまう。などがあるが、まだ確認は取れていない。担当者としても、ここは簡単に弾を避けることができるので、安全策を取り、下で避けて破壊するのをお薦めする（ビデオでもやっているはず）。


開閉砲台×9は、ここにいれば弾封じをすることができる。

これをすべて破壊すると、中央に回転砲台と、その左右に3WAYと単発弾を撃ってくる砲台が3つずつある。

ここは、まず左右の3WAY砲台を重点的に破壊し、極力中央の回転砲台には撃ち込まないようにする。注意点は、中央の回転砲台の真ん中の砲台を破壊しないこと。もし破壊してしまうと、ボス本体からの攻撃になり、パーツを破壊するのが苦しくなるからだ。

左右の砲台を破壊したら、回転砲台の左右を破壊し、真ん中を残すようにすること。

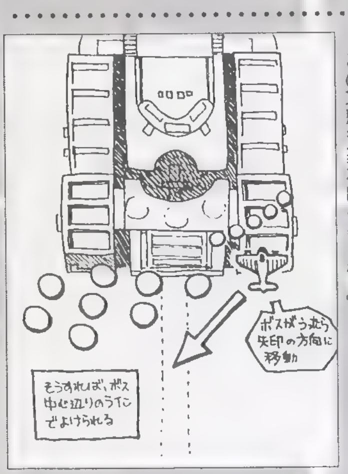
中央の回転砲台を1つにすると、今度は本体の左右に付いているロケット砲台が弾を撃ってくる。このロケット砲台の下には、5万点の開閉砲台が隠れている。だから、ロケット砲台も片方を破壊し、開閉砲台も壊すようにする。

このときの注意点は、開閉砲台を破壊しようとしているときで、開閉砲台に撃ち込んでいると、必ず右のロケット砲台が弾を撃ってくる。この弾は、一度自機の方向に向かって弾を撃つと固定されるので、うまく誘導して開閉砲台に撃ち込むようにしよう。で、左の開閉砲台を破壊したあとは、右側も同じように破壊する。

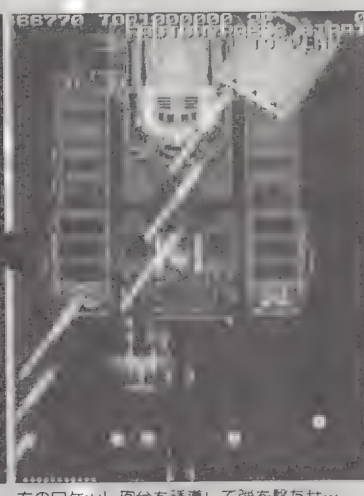
この手順でボスについているパーツを破壊していくと、あとはボス本体のみの状態になり、5WAYの早い黄色弾と、その外側に大きめの黄色弾が3WAYで撃ってくるようになる。

この攻撃も基本的には自機に向かい、狙いを定めて攻撃してくるので、図のようにボスの右下のほうへ移動し、弾を撃ってきたら真ん中へ避けてボスに撃ち込むと簡単に倒すことができる。

3面をクリアしたときの目標点数は、だいたい500万前後。基本的にボスに到達したときの点数+50万点入ると覚えておけばいいだろう。




5万点の砲台に撃ち込む。


右のロケット砲台を誘導して弾を撃たせ…、

ウェポン稼ぎが超重要 4面「PLANT」

4面は、ウェポンを使うと破壊が可能なパイプ、建物など多数存在し、それらの物は破壊することによって必ず勲章を出すようになっている。だから、なるべくウェポンアイテムを多く回収し、こまめにウェポンを使って勲章を出していかなくてはいけないのだ。

それでは、さっそく4面の開幕時から得点につながるところを、部分的に解説していこう。

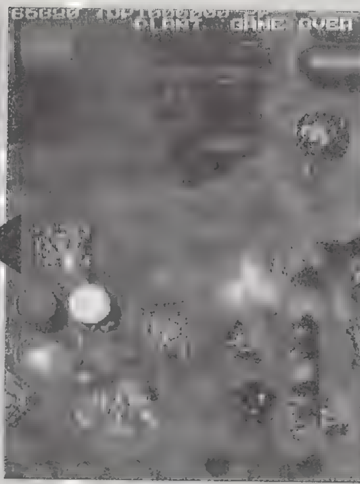
はじめ、左側に水中砲台+戦闘機が出現する。ここは、4号機ならではの貫通弾で一掃。勿論それなりにウェポンアイテムの回収も忘れずに。

これが過ぎたら、すぐに右へ移動する。ここが4面の、一番はじめの稼ぎポイントになる。地形的には、左側に緑色の支柱が4本あり、その周りを戦車が4～5機走っている。

ここでは、画面右端のほうに自機を移動させ、右側の砲台を破壊しつつ支柱が画面中央よりも、ちょい下にくるまで待つ。で、指定の位置まできたらウェポンを使い、右側にある鉄骨を破壊して緑色の支柱もそのまま左へ移動して破壊する。ここの注意点は、



ここまで引き付けてからウェポン。



で、そのまま４本の支柱をあぶって…



左のパイプと右のパイプも破壊する。重要。

支柱を破壊したあとになる。支柱を破壊したあと、ウェポンの残りファイアーでそのまま左上のパイプも破壊し、その勢いで右側に出てくる5本のパイプの内、2～3本まで破壊することである。これが決まれば、支柱で4万点に左上のパイプが1万点の計5万点＋αが獲得できる。

なお、このパイプを破壊することによって、つぎの稼ぎの重要な点につながるので、なるべくパイプを一緒に破壊するようにしよう。

さて、つぎの場面だが、ウェポンで破壊できず残ったパイプ地帯になる。ここは、ウェポンで破壊すると2000点入るザコが出現するので、パイプが画面下に消えそうになるまで引き付け、ウェポンを使う。すると、残っていたパイプとザコをまとめて破壊でき、その上にあるハッチまでウェポンを引っ張って壊す。ここは、はじめの支柱地帯よりも簡単なので問題はないはずだ。

ハッチを破壊したあと、左に戦車が2機出現し、画面中央の下から緑色の中型戦車が出てくる。こいつは、キャタピラを4つ破壊した状態で本体も壊すと、ウェポン大が出るので重要だ。ここで出現する中型戦車は、停止時に他の戦車に踏まれると自爆するようにできている。

出現と同時に、どちらかのキャタピラを2つ壊して動きを止め、残りのキャタピラも破壊しよう。なお、この中型戦車はキャタピラさえ破壊してしまえば、砲台を残した状態でもウェポン大を必ず出し、わざわざ本体に撃ち込まなくても、ここのは勝手に自爆するのでキャタピラを重点的に破壊するようにしよう。

中盤に入り、ハッチが横に4つ並んでいるところでは、早めにウェポンを使って鉄骨（左下）からハッチにつなぐようにしよう。これを過ぎるとすぐに、今度は縦に距離をおいたハッチが現れる。ここには、茶色の中型戦車が左と右に1台ずつ現れ、手持ちウェポンも少ないため、意外にきつい場所になるはずだ。

下のハッチでウェポンを使い、左の中型戦車を重点的にあぶってやろう。で、すべての砲台を破壊したくらいで右に移動し、こっちの中型戦車はショットで破壊する。

で、勲章を回収して左の中型戦車を破壊し、オプションを取って3つにするのだ。

これが過ぎると、今度は中型戦闘機2機に潜水艦地帯（背景）に移る。ここは、中型戦闘機についている5000点の砲台を中央に入り、ワイドオプションにしてできるだけ多く破壊し、その後ウェポンを使って潜水艦を破壊する。ちなみに潜水艦は1隻5000点なので、意外に稼ぐことができる。ウェポンアイテムが5つもあれば十分全部を破壊することができるので、ケチらず使うこと。

道中の後半になると、中盤で出現した中型戦車が今度は横一列になって4台出現する。これも勿論、破壊の仕方でウェポン大を出すことができるので、その破壊の仕方を覚えてほしい。

まず、ここでは空中ザコが何機か出てくるので、勲章が出るか出ないかを確認する。で、アイテムの周りが勲章以外なら、中型戦車2台目がすべて姿を現したときに自爆して自爆でダメージを与える。で、このとき自分はオプションを3つ持っているはずなので、即2つを回収し、戦車の破壊に移る。

このときは、この中型戦車は中盤で出てきた奴とは違い、自爆することはない。だが、自爆させることでダメージが当たったときに大抵、右にいる2台の戦車のキャタピラは破壊されているので比較的壊すのが楽になるのだ。ここでは、ウェポン大を4つ、少なくても3つ回収するのが目標になる。



ワイドオプションにして中央に入り、砲台を破壊。



で、下にある潜水艦をウェポンで破壊するのだ。



戦車地帯にきたら、この位置で自爆してダメージを与える。すると…



いい感じにキャタピラが壊れるので、オプションを回収して…



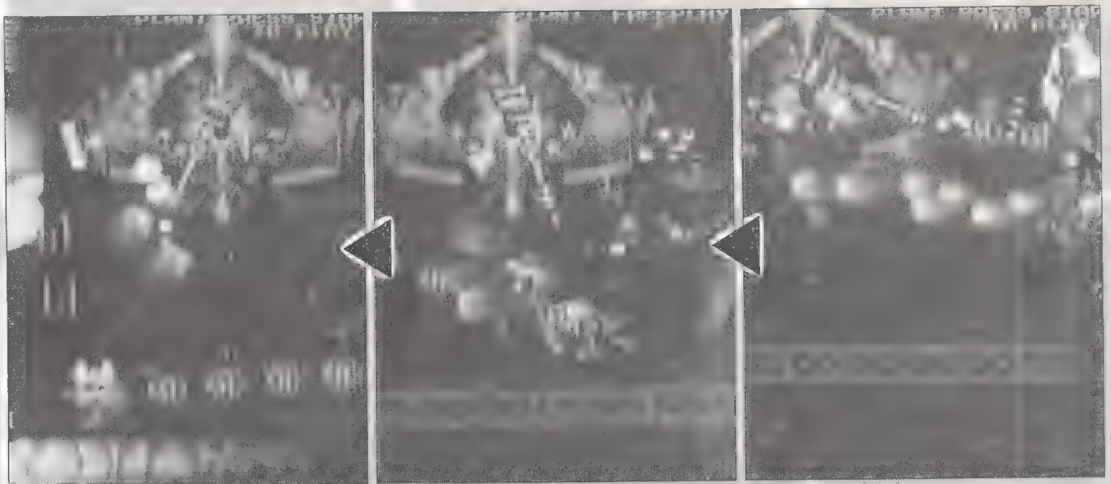
ウェポン大を回収していくのだ。3つ取れればOK。

鉄骨勲章の秘密とは?

4ボスでは、大きなイベントがいくつかある。まず1つ目は、ボスが出現したときにある背景の鉄骨だ。これを破壊すると、すべてが勲章に化けて高得点を稼ぐことができる。まずは、この勲章の回収の仕方を説明していこう。

ボスが出現するはるか前に話はさかのぼり、4台の中型戦車を倒したところを思い出してほしい。中型戦車地帯を過ぎた瞬間、右上にハッチが1つ出現し、戦車が結構出てくる。ここで、ハッチが画面中央まで降りてきたとき、戦車が上と左から2台同時に出てくる。ここでショットを撃つのを止める。

この理由は、通常通りにやるとボスはすぐに出現してしまい、勲章を回収するのがかなり難しくなってしまうからだ。しかし、説明した通りの場所でショットを撃ち止めると、その分ボスの出現が遅くなり、勲章をより回収しやすくすることができるのだ。これは、すごく重要な点になるので、必ず覚えておくことー



この位置でウェポンを使い、ハッチが壊れたのを確認してから…、

左へ移動しつつ勲章を回収する。

で、下の鉄骨を壊して回収に専念するのだ。かなり運要素を必要とする。

さて、具体的な勲章の回収の仕方だが、基本的に4号機は移動スピードが遅い。だから、むやみにウェポンを使って鉄骨を破壊してはダメ。

ここは、ボスを遅めに出現させたら、右上に移動する。で、右側に移動して2本目の鉄骨の上辺りに自機を移動。

すると、ハッチとほぼ同時にボスが登場する。ここで、初めてウェポンを放ち、鉄骨を破壊して勲章を出すのだ。このとき、絶対に覚えておいてほしいことが1つ。

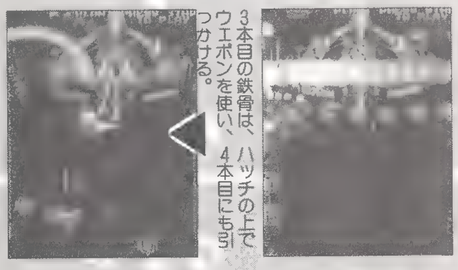
基本的に鉄骨から出る勲章は、全部回収することができない。だから、ハッチの勲章を出し、保険として残しておくのだ。しかし、ここで難点が出てくる。ここのハッチというのは、はじめ当たり判定がなく、画面内にすべて入ってからその瞬間から判定ができるようになっているのだ。よって、右上でウェポンを使い、ハッチを破壊しようとしても壊し損ねてしまうことが多く、勲章を落としてしまいがちになる。

ここでは、ハッチが壊れたのを確認してから2個目の勲章を左へ移動しつつ回収する。で、左のほうへいったら下に降りて1本目の鉄骨を破壊し、今度は右へ移動しながら回収していくのだ。

つぎに3本目と4本目の鉄骨だが、ここは先ほどのやり方とは異なり、左にある2個目のハッチの上でウェポンを使い、左から右、再び左へと移動して回収する。

この勲章地帯での獲得点数は、だいたい40万前後取れれば合格になる。1つ勲章地帯の難点を紹介しておこう。

勲章地帯の鉄骨が出す勲章は、自機の位置などで調整することができず、毎回ランダムで鉄骨から出現するようにできている。4号機の場合、出方によっては20万ちょっと、しか回収できないこともあるぞ。



3本目の鉄骨は、ハッチの上でウェポンを使い、4本目にも引っかける。

で、右へいって回収すれば問題なし!

ビデオちょっと裏話

あ、どうも、4号機担当のキャサ夫です。つながりゃぁ1450万点というお題で始まった、この攻略。今回はページの都合で4ボスの説明までできませんでした。この続きは、もちろん次号でありますから楽しみにしていてください。

ところで、ビデオのほうはもうご覧になりましたか?1400万を目標にプレイしたのですが、案外時間が少なかった、というのが本音です。でも、内容としては、稼ぎに重要となるポイント部分がちゃんと入っています。

ただ、DEAD POINT(自爆する場所)が多少ズレてしまい、「パターンで死ぬのか?」などの疑問にとらわれた人も少なくはないと思います。あれは、多少タイミングがズレているものの、パターン的には間違っていません。強いていうと、4ボスのDEADはハッキリいってミスなので、真似をしないように。

最後に、ビデオでは入っていなかった稼ぎポイントを1つ。今回の記事でも説明させてもらったが、3面の1UPを持っている中型戦車のところ、ここでの大型飛行機に付いているちょっと堅めの柱、これをウェポンで破壊すると300点×10倍の3000点が入る。計5本取れるので覚えておいてもいいと思うぞ。

では、また次回お会いしましょう。さようなら。

ついに最終面!!はっきり言って難しい

SUPER VEHICLE-001 METAL SLUG™ メタルスラッグ

最終面までの長い?道のりを無駄にしないためにも気合を入れていくのが必須条件。

担当：MVP

気合を入れてパターンを覚えよう

最終面は今までの面と違って敵の攻撃が超はげしい。そこで重要なのがパターンを覚えるということだ。今から書いていくパターンは筆者なりのものであり、もうクリアして全く違うパターンを使っている人もいることだろう。なにせよクリアをまだしていない人もこのパターンを参考にしてみれば楽になるはずだ。それほどパターンを覚えることが重要なのである。

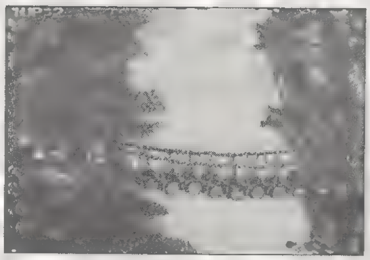
次に問題なのが画面のスクロール。特に面の前半の部分で、画面をどんどん進めてはいけないということ。

この2点を守ればおのずとクリアできるであろう。

いきなり隠し捕虜

まずスタートした場所には上に葉に隠れている捕虜、下に敵がいる。上撃ちと下撃ちでいこう。

目の前に橋があるが、この



ここまでスクロールさせ左に向けてしゃがみ撃ち。いきなりヒット判定ができる。

橋の切れた所まで少しずつスクロールさせてみる。そして画面の左に向かってしゃがみ撃ちをしよう。

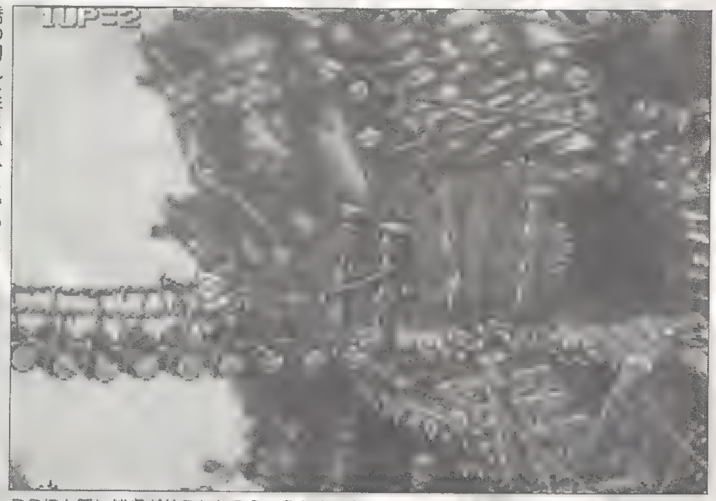
なんと、なんのへんてつもない場所にヒットマークが!! そう隠し捕虜がいるのである。

橋にさしかかると、右上にザコがいるのでこれを殺し、少しずつ画面を進めていこう。

右に灰色の防弾壁が見えてくる。これをしゃがみ撃ちで破壊し、また少しずつスクロールさせていくとすぐに戦車の砲身が見えてくるはず。

この砲身が見えたらまた左に向かってしゃがみ撃ちをしよう。同じように隠し捕虜がいるのだ。

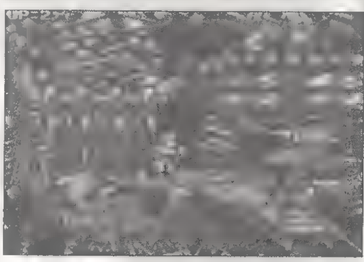
この2つの隠し捕虜はいずれもある一定の所までスクロールさせないと判定が出ない上、しかもしゃがみ撃ちでないとだめなので普通にやっていては非常に見つけにくい。



ここにも隠し捕虜が!! こんなのふつうわからない。

さて前方に見える戦車をこれもしゃがみ撃ちで壊そう。ここで破壊しておくと後が楽になる。

この後はスクロールが止まり、上から4匹1セットのザコと後ろから1匹ザコというのが基本セットのザコラッシュに見まわれる。

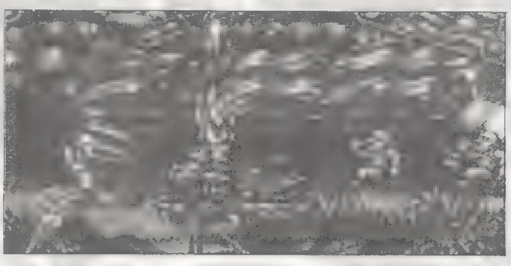


こうなってしまうと少し厄介だ。この場合は手榴弾を少し撃って戦車を破壊してしまおう。

ここは戦車の残骸の手前まで行き左に向いて撃っているだけでいいだろう。

もし、スクロールが止まる前に戦車を破壊していない場合は、手榴弾を2発ぐらい撃ち速攻で戦車を破壊してしまおう。戦車を残しておくと死ぬ確率が上がるので手榴弾をケチらず少し使ったほうがいい。

この戦車の上にある岩には捕虜がいる。この捕虜はランダムで運が悪いといないことがあるので注意しよう。この捕虜は助けるとFかSのアイテムを落としていくが（これもランダム）、どちらもいらない。もし取ってしまった場合は逆に撃ち尽くしてしまったほうがよい。



この岩にもランダムの捕虜がいるが救出だけしてアイテムは取らないように。

ここを抜けると今度は上下と左からザコがくるが、ここはさっさと抜けてしまっていいだろう。特に害をなすザコではない。

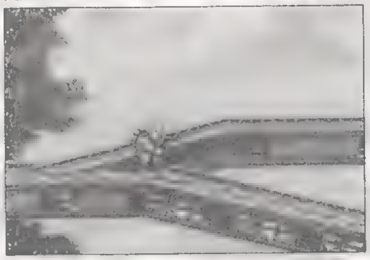
着実に、そして確実に極めろ!

攻略の書・頂上到達への布石

鉄橋での選択

さて目の前に上下2本に伸びている鉄橋、6面の第1の難所である。

この上下の道をどちらにいくかで出現してくる敵が違うので気をつけよう。途中である程度上下のラインを行き来できるが、基本的に下に行くほうがよい。



最初で最後の2択。ここは迷わず下ラインで安定だ。

この理由は2つあり、1つはパターンになりやすい、もう1つは上のラインだと、下のラインの敵を倒しづらいというものだ。

特に2つ目の下のラインに攻撃しづらいというのは重要で、下のラインのほうが基本的に敵が多く、それらを倒しづらいというのは致命的である。場所によっては上のラインのほうがいいこともあるが基本的に下のラインをずっといくのがかよい。

貨物車との攻防

下のラインを行きはじめると、前方上のラインに鉄骨を運ぶ貨物車が出現して、そのまま自分と上下の軸が合うまでくる。そして鉄骨を落下させてくるのだ。この鉄骨の判定は非常に大きいので、注意しよう。

ここでは上のラインにくっついている赤いドラム缶を撃ってみよう。こうするとドラム缶のあったところに穴があくので、あらかじめ壊しておけば、貨物車はその穴より左にくることができずに、ザコに専念できるのだ。



赤いドラム缶を撃って穴をあけておけば、このように右上に貨物車をくぎづけにできる。

このようなドラム缶はいくつかあるので、スクロールさせる時にはこまめにジャンプ撃ちをしていこう。

もし貨物車が左まできてしまった場合は、左までおびきよせて右にくぐって抜けてしまおう。ここは貨物車よりもザコに注意するほうがいい。特に下のラインのザコには、弾を撃たれないように注意すること。

左上から戦車地帯

少しスクロールさせると画面が止まり左上から戦車がくる。そして上のラインには弾を撃ってくるザコ、下のラインには地雷や盾ザコがくる。

ここはまず戦車を無視してザコを重視する。はじめに一番右に行き上撃ちでザコを殺し、次に右に行きつつ左のザコを処理、そして最後に左の上からくるザコを処理しよう。

注意点は2つある。

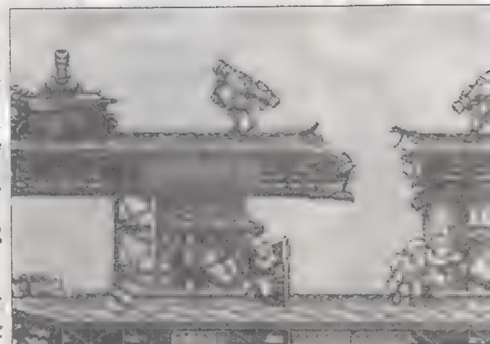
①地雷はナイフで壊せる。

②あまり急がない。

①は知らないとやっかいである。地雷は一定時間(かなり長い)で爆発するので、その前であれば上を通りすぎてもいいのだ。しかも弾を撃ちながら上に乗れば自動でナイフが出て壊せるぞ。

②はあまり急ぐと左上からくるザコが戦車と一緒になり殺しにくくなるのだ。戦車をある程度右にこさせてから行こう。ちなみに戦車は真下にしか弾を撃ちません。

ザコを処理したら戦車を破壊しよう。



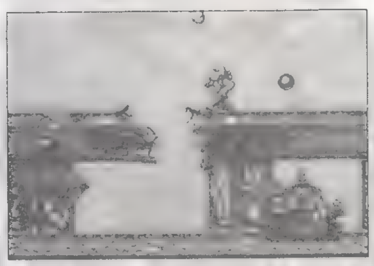
ここは最初に右にいくことで、左上からくるザコを右のほうまで誘導できるので倒しやすい。

右から戦車がくる

左上からくる戦車を破壊して少しずつスクロールさせると今度は右から下のラインに戦車がくる。この戦車は上にしか弾を撃てないので引き殺されなければいい。

ここは先程と同じようにザコを優先させていく。右上と後ろからザコがくる。

まずは後ろのザコを殺し、そして右に向いてジャンプ撃ちをしよう。こうすればザコを一掃できる。あとは残った前方の戦車を破壊すればいい。



右から戦車のくるところはまずジャンプ撃ちで右上のザコをすぐに倒しておく。

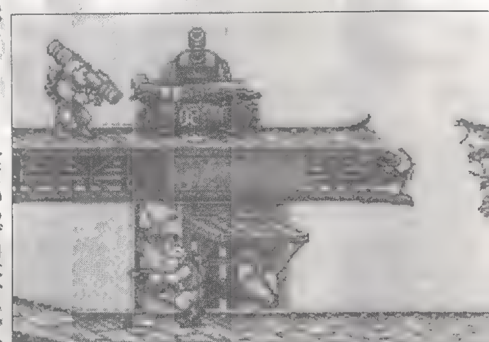
アイテムを取れ

右から来た戦車を破壊したら再びスクロールがはじまる。

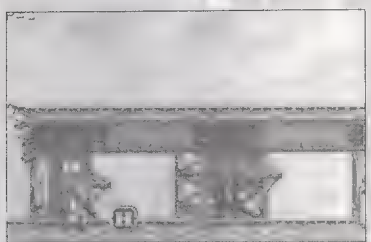
いきなり伏せているザコと左上からザコが一匹くる。伏せているザコは少しずつ近づいて弾を撃たせないとこちらの弾が当たらない。ゆっくり進んですぐに仕留めよう。

このザコを倒したら再びゆっくり進んでいく。すると茶色の戦車と盾ザコ、そして捕虜がいる。

まず盾ザコと捕虜がくるだろう。盾ザコはうまくスクロールさせればこちらにくる前に殺せるが、もしこちらに来た時は近づいてくるのを待ち刀を振らせて、少し後ろに逃げて撃ち殺すこと。次に捕虜である。この捕虜はⒽのアイテムを持っているが、まだ取らないように。左にくるまで待ち引きつけて助け、Ⓗのアイテムは残しておこう。



地雷はナイフで壊せるぞ。



このⒽアイテムは茶色の戦車を倒してから取ること。

そして前方の茶色の戦車を破壊する。少しだけ画面に出ている状態ならば弾を撃ってこないので楽勝だ。

問題は茶色の戦車の上の捕虜である。この捕虜はⓈのアイテムを持っているが、左にくる時とこない時があり、そのまま救助できるかできないかということに関わってくる。

次のシーンはⓈがあると楽なので、できれば左にくることを祈ろう。

さて、茶色の戦車を倒したらⒽアイテムを取り次のシーンへ進もう。

前半の山場

次のシーンは非常に死にやすいので気合を入れよう。

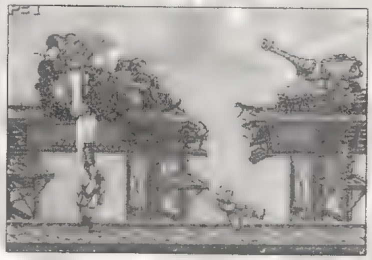
まずスクロールが止まると右上に戦車、そして左上からバイクが2台くる。

最初前方にいるザコを倒しすぐに上撃ちでバイク2台を破壊する。

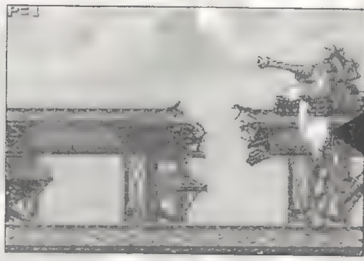
そして右に新たに出現したザコを近づきつつ撃ち、そのまま右上に出てきたザコも撃とう。

この頃左から戦車が出現していて左上からもザコがくる。左からくる戦車の弾は放物線を描くので、少し近づいて(画面中央ぐらい)しゃがみ、手榴弾を4発撃つ。そして撃ち込んですぐに破壊しよう。このとき、上のラインにザコがおり、こいつらの出す手榴弾に注意すること。

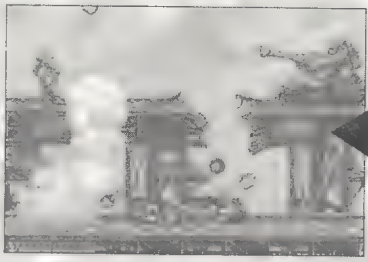
この左からくる戦車を倒せばあとはザコを片づけて右上の戦車(動かない)を下から破壊するだけ。



前半の山場。まず左上からくるバイクを速攻で破壊し…、



右と右上のザコを処理する。この頃に左から戦車がくるので、



手榴弾を4発ぐらい投げてあとは撃ち込んで速攻で破壊すればOK!!

このシーンは最初の数秒の動き方が超重要なので何度もやってタイミングを覚えよう。

この後は捕虜が4匹いる。Ⓗのアイテムとランダムで Ⓢのアイテムを持っている。下のラインの捕虜は助け、上のラインの捕虜は無視しよう。スクロールが止まるとボスに鉄橋を壊されて自動的に捕虜を助けられるからだ。

下は海だが

鉄橋を破壊されて落下してしまうが非常に都合よく海の上に揚陸艇（以下船）がある。

これからはこの船の上での攻防だ。

船には機銃がついており、これを使いこなさないとまず死ぬであろう。機銃は弾切れせず、しかも破壊されない。

そして機銃から降りた時、この間は無敵になっているのだ。肝心の乗り降りはBボタンで行う。

機銃に乗っている時でも自分にやられ判定はあるので、ヤバイと思ったらジャンプで降りよう。

中盤の山場

船に乗るとすぐに戦闘機が3機くる。2面で出現したあいつだ。特に問題はないだろう。

3機始末するとパラシュートザコが6人くる。これも機銃を使いつつ対処すればいい。

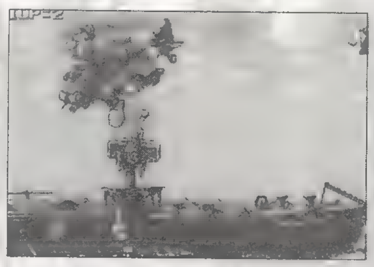
そして再び3機の戦闘機が出現する。これを始末するといよいよ地獄の混合攻撃の始まりだ。

それは、ヘリと5面に出てきた戦闘機である。

まず機銃で少し撃ちこみ、ヘリが真上にきたらすぐに左にジャンプして降りる。着地したら無敵時間の間にすぐにジャンプして機銃に乗るのだ。左に降りるとヘリもつられて左にくるので、次に機銃に乗った時に、スクロールとヘリの移動が同じなので真下から撃つだけで余裕なのだ。戦闘機からのミサイルに注意すればよい。



機銃座から降りた場合、その着地まではもちろん、その後も若干の無敵時間がある。活用しろ。



ヘリが来たらまず少し撃ち左へ降りる。そして無敵時間のうちに少し右へ行き再び機銃にのる。

メタルスラッグ

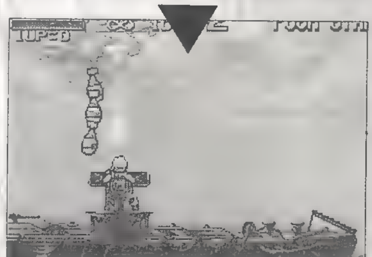
スクロールが止まると捕虜が2匹とメタルスラッグ、火薬樽、ザコラッシュがある。

まず注意するのが火薬樽で、これを壊すとメタルスラッグに乗れなくなるのである。

まずは上にいる貨物車を壊し、捕虜を助けよう。そしてザコには手榴弾を少しずつ投げるのだ。ザコをあらかた片づけたら火薬樽に飛び乗りメタルスラッグに乗ろう。



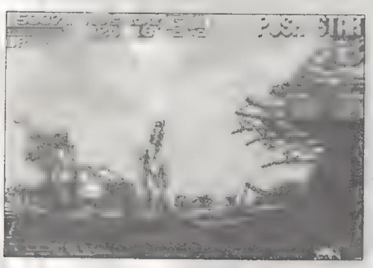
ここは手榴弾を投げてザコをあらかた片づけ、そしてメタルスラッグに乗り込もう。



うまくいけばこのようになり、あとは上に向けて撃っていればいい。ただ戦闘機の弾に注意。

次の陸橋には?

5面で出てきた戦闘機が出現した後次の陸橋が見えてくる。ここではバイク部隊、パラシュート部隊が相手である。



隠し捕虜は丸い雲の中にいる。

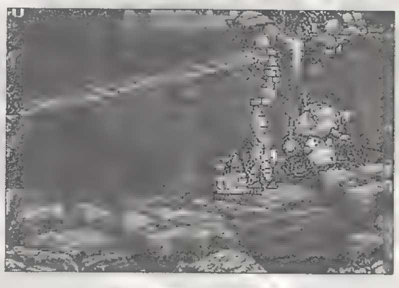
メタルスラッグは降りて機銃を使っていこう。メタルスラッグはダメージをうけるともったいないからね。

ここも陸橋を破壊すればクリアとなる。

水の中からミサイルザコが2～3匹出現したらいよいよ上陸だ!!と、その前に写真の雲に隠し捕虜見っけ。

いよいよ終盤

上に見える捕虜から手榴弾を補充し、背景が岩になって



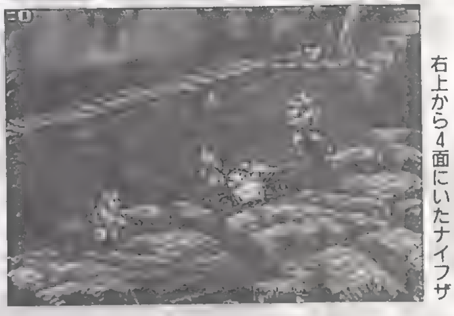
まずここまでメタルスラッグでダメージを与えつつ行き、



⇩＋Bで左に降りるのだ。無敵時間を使って切り返すというわけだ。

着実に、そして確実に極めろ!
攻略の書・頂上到達への布石

いる所にさしかかると左上からヘリがくる。
ここはまず右にいきつつダメージを与えよう。スクロールが止まっているところまできたら、メタルスラッグから↓＋Bで降り、今度は左に歩きつつダメージを与えていけばいい。もしメタルスラッグがない場合は左右に大きく動いてかわしていくしかない。
メタルスラッグから降りた時は機銃と同じように無敵なのでそれをうまく使おうというわけだ。
ヘリを倒すと（左にくるころには倒せるはず）スクロールが始まるが、ここであせってメタルスラッグに乗りにいこうとしないこと。
一気にスクロールさせると右上から4面にいたナイフザコ（ナイフを出して飛び込んでくる奴）がくるので、そいつにやられてしまうからだ。
目の前にメタルスラッグがあってもゆっくり少しずつ進んでいこう。
メタルスラッグに乗ってしまえばあとは簡単、ボスまで一直線だ。



この後メタルスラッグに乗りに行くわけだが、ナイフザコがくるので注意すること。

ラスボス

いよいよ長い戦いに終止符をうつときがきた。
ラスボスはヘリである。まずは攻撃法を知ろう。

〈その①・ミサイル〉
これはヘリに乗っている将軍が少し堅いミサイルを自分を狙って出してくるというものだ。少し距離をとって確実に撃ち落としていこう。この攻撃は将軍よりも右側にいればこない。つまりヘリの下にいれば撃ってこないのだ。

〈その②・ホーミング弾〉
ラスボスメインの攻撃であるホーミング弾、これは自分が左にいた場合、上下から包みこむように飛んでくるので死にやすい。
自分がヘリの下にいた場合、このホーミング弾は左から回り込むようにくるので、弾の座標が全弾同じような場所にくるため非常に撃ち落としやすい。

〈その③・爆撃〉
ヘリが右上に行ったら要注意。右から左に移動しつつ爆弾を連続で投下してくるのである。
この爆弾は下から撃てば破壊できるが少し堅いのでなるべく下のほうから撃つこと。

〈その④・機銃〉
ヘリの先端に機銃が見えたら機銃掃射の合図。この機銃掃射は一番低い所だけにくるので、階段を登ったところの段にいれば大丈夫だ。

以上の4つがボスの攻撃である。
さて基本の自分の動きであるが、これは2つあり、まず1つ目は画面左の中段で戦うやり方、もう1つはヘリの下で戦うやり方である。

●画面左の中段で戦う

ここで戦う場合は②、③がやっかいだ。
まずは②から。これは中段のなるべく右にいって少し段を引きつけ、ジャンプして左に行く。そして左でしゃがみ撃ちや普通に撃ってなるべく弾を壊そう。
もし壊しきれなかったら、右斜め上の階段にジャンプ下撃ちをしつつ跳び乗り、そしてもう1度ジャンプして最下段におりてしまう。そして中段に戻ろう。大きく回るというわけだ。
③のモードは左端で上撃ちをするのだが、これだとたまに死んでしまう（爆弾の落下位置が一定でないため）。
このため、できることなら速攻で下の段におりて上撃ちをして、座標を合わせたほうがいいだろう。

●ヘリの下で戦う

この場合は②、③の攻撃に対しかなり楽であるが④の攻撃にかなり注意をはらわないといけない。
②は右端で左に向いて撃てばほぼ大丈夫だ。③も下段なので対処しやすいし、①の攻撃はこない。
問題の④だが、これは反応して左に歩いてジャンプして中段に登るのがいいだろう。
2つの戦法どちらかやりやすいほうで戦おう。もしメタルスラッグがあるなら、中段で主砲をどんどん当てていくと非常に楽だぞ。このときもメタルスラッグから降りるときの無敵をうまく使っていくといい。慣れれば超余裕になるだろう。では健闘を祈る。



中段で戦う場合②がやっかい。まずは撃ち落とすだけ撃ち落とし…、



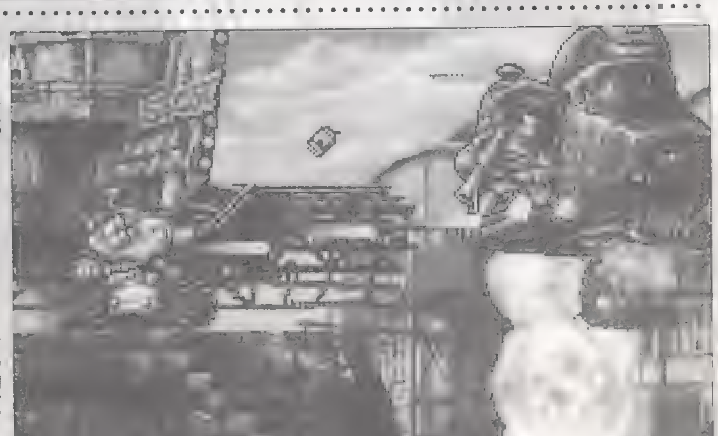
右上へジャンプ。そしてすぐにもう1度ジャンプして一気に下段に逃げるといい。



ヘリの下ならば②はかなり楽。③も問題ないので、④に反応さえすれば楽勝だ。



この④に反応すべし。



メタスラがあれば主砲を撃ちまくるだけで超ダメージを与えられるぞ。

捕虜は何匹?

今までの隠し捕虜も合わせれば80匹以上いるはずだ。たくさん助けてヒーローになろう。
まだまだ隠し捕虜はいる。すみからすみまで探してみよう。

これでメタルスラッグの攻略は終了。長い間にわたってやってきましたが少しは参考になったでしょうか?たぶんもうみんなクリアはしていると思うけど、こういうアクションゲームが少なくなってきているのできちんと攻略しようと思い、非常に攻略速度が遅れてしまってすいません。長い間読んでくれた人、どうもありがとね。

Q&A特集だ！

対戦アイランド

新作ゲームが目白押しな今日このごろ、みんな元気かい？今回は、「みんなで悩もう答えましょう」スペシャルだ。これで一気に問題解決！

案内役：むねたつ

ということで、前回は対戦マナースペシャルだったので、今回はQ&Aスペシャルにしてみた。例の昇龍拳&スクリューコマンド以外でも、そろそろ新しいネタがほしいので、みんな日ごろ思っている「わからないこと」を送ってきてくれ。もちろん、対戦ゲームに関することを、だ。

そんなわけで、Q&Aスペシャル、いってみますか！



（神奈川県　針筵しきさん）
☆「ハンターの対戦台が復活してうれしい」だそうです。今でも根強いファンは多いぞ！

（神奈川県　長田達志君）
☆だそーだ。ラスブロフリークで近所の人がいたら、どーぞ。



みんなで悩もう答えましょう！

新質問編

おたより1 キャンセルって？

★今、できなくて悩んでいることは、格闘ゲームに欠かせない技(特にストZERO2)の「キャンセル波動拳」「キャンセル昇龍拳」が3年間練習しても思うように出せません。どう入力したらいいか教えてください。

（神奈川県　堤　弘樹君）

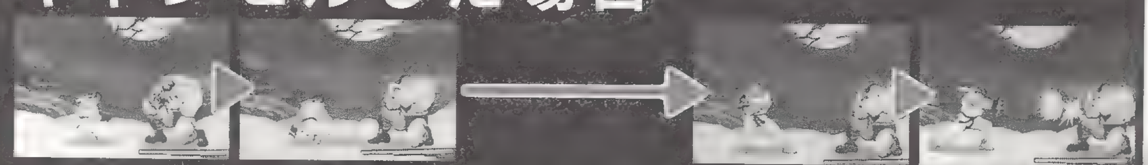
☆同様の質問を「キャンセル技ができません」（東京都　中村裕樹君）、「よく連続技に書いてある大Pキャンセル必殺技っていうのがありますよね。そのキャンセルっていうのがイマイチできません」（岐阜県　あばうと乱舞君）など、わりとたくさんの人からおたよりをいただいた。

まずはキャンセルって何？というところから説明しよう。

例えば立ち中Kキャンセル波動拳。これは「中Kがヒットした後、戻りモーションをカット（キャンセル）してすぐに波動拳を出す」ということなのだ。写真でキャンセルした場合としなかった場合を掲載したので、じっくりと見比べてほしい。

で、キャンセルするにはどうしたらいいのかというと、中足がヒットするのと同時に波動拳コマンドが完成していればいい。厳密に同時でなくても、要は「素早く入力」すればOKだ。

キャンセルした場合



キャンセルしなかった場合



ただ、ここで注意がいくつかある。ゲームにもよるのだが、例えばストZERO2ではキャンセルできる通常技とできない通常技が存在するのである。

例えばかりで申し訳ないが、例えばZERO2サガットの中足払い（しゃがみ中K）にはキャンセルがかからないが、しゃがみ中Pにはキャンセルがかかる。

キャンセルがかかると何がお得かというと「連続技になる」ことだ。普通に通常技出して必殺技出して…だと、最初の通常技をくらっても、すかさずガードされると次の必殺技は当たらない。しかし、（通常技を）キャンセルして（必殺技を）出せば、連続技になって相手はくらってしまうのだ。

もちろん、いくらキャンセルしたところで、必殺技そのものの出が遅いものだと、それは連続技にはならない。

理屈はなんとなくわかってもらえたかな？

で、「キャンセルできない」という状況は、「入力が遅い」のが原因と考えられる。今までの倍ぐらい早いスピードで入力してみてはどうだろうか？

「ぼくはゲーメストのライターじゃない、そんなにうまくできないよ」

なーんて嘆くキミーライターだって、そんな1時間とか1分とかでいきなりうまくなっていったわけじゃない。

立ったりしゃがんだりキャンセルをかけるタイミングがむずかしい連続技など、それはもう何度も何度も繰り返し入力をして練習しているのだ。

もちろん、今でも、だ。一般に「ゲームがうまい人」って

のは、それだけ練習しているのである。みんなも練習だ！
なお、「ぼくはこうやってキャンセルを習得しました」とか「こんな練習方法はどうでしょう？」とかあったら、みんなもおたよりを送ってほしい。
では次。

おたより2 2P側の憂鬱

★1P側でやると楽勝で勝てるのに、2P側にまわるとコマンドやダッシュが入らなかったりして負けちゃうことがあるのですが、2P側に慣れるにはどうしたらよいでしょうか？もちろん、回数だけはやたらやってますが、進歩ありません。
（千葉県　山本博之君）
☆これも同様に質問が多数あった。「ボクはいつも1P側でプレイするので、ポジションが右側にくるとうまくキャラクターを操作できません」（兵庫県　黒田一雄君）、「1P側昇龍拳はもう完璧なのですが、やはり片側だけでは対空に不安があります」（広島県　バーディー使い君）などなど、どれも左向きになるとうまく操作できない…というものだった。
これ、数をこなすしかないんですかね？
例えば、左利きの人とかは、2P側のほうがプレイしやすいとかあるのかな？
うまい人でも一度は通った道だと思うので、いろんな人の意見が聞きたい。みんなはどうやって克服したかな？
自分の場合、ゲーメストに配属された2年前は昇龍拳も2P側もダメだったけど、今ではどっちも問題なし夫。いつのまにできるようになったんだろ？と自分でもよくわからん。ライターじゃないので（ワタシは編集っていう立場なのだ）、まるでゲームはうまくないし、すげーいっぱいゲームしたわけでもないんだが…。

おたより3 ちょっとした疑問？

★めちゃくちゃくだらない質問ですみませんが、気になって気になって仕方がないのでどうか答えてください。
ねりちゃぎって何ですか？なぜそんな妙ちくりんな名前なんですか？同様にソバットも何がソバットでどうしてソバットなのか教えてください。あと、あの形式のキックをサマーソルトと呼ぶのか…。最近、細かいことが気になって仕方ないです。
（福岡県　後藤貴子さん）
☆まさに素朴な疑問だね。知っている人、この疑問に答えてやってください。

昇龍拳編

昇龍拳のコマンド入力法は（スクリューに関してもだけど）、たくさんのおたよりをいただいた。みなさん、ホントにありがとう。
ということなので、ここで紹介するにはあまりにもたくさん&長文なので、ちょっと抜粋させてもらいつつ、いくつかの方法やコツをまとめてみたいと思う。
まず、このコーナーで最初に「歩きながら波動拳で昇龍拳を出せる」と書いたが、今回はもう少し感覚的な部分をじっくりとやってみたい。

①途中に余計な入力が入っても構わない

「→↙↓↘+P、つまりZを描くような入力でほぼ出せると思う」（島根県　天才バカボンジョビ君）
「素直に→↓↘と入力してて出せなかったところ、友達にZを描くようにと説明を受けたので思いっきり→↙↘というふうに入力したら出せるようになった。真下に惑わされてはダメ！」（石川県　佐伯勇君）
「最初は画面を見ずにレバーのほうを見て入力します。レバーの動きを把握できてから、画面を見ながら入力してみる。技が出たらその感覚を頭にたたき込む」（神奈川県　プー君）

②右下で止める

「多少、力が入ってもいいから、右下入力でキッチリ止めることを意識する」（埼玉県　伊豆海礼夏君）
「歩きながら波動拳コマンドを入力。慣れてきたら確実に出すために↘で止めたり（意識して）歩きでなく、→をコンと入力したりします」（東京都　如月天竜君）
「途中のコマンドは多少いい加減でOKですが、最後の部分をしっかりと正確に入力すると出しやすいです（昇龍拳なら右下）。インストに載っているのは最低限入力しなければならないコマンドなので、それさえ満たしていればOK。むしろ最後が大事です」（千葉県　駒形亮君）

③受付入力時間

「コマンドには受付時間ってありましたよね。そう、→↓↙を落ち着いて入れてボタンをポンっと押すとカンタンに出るんです」（静岡県　点5君）
「すべてのコマンドに共通して言えることは、例えば波動拳コマンドは↓↘→と同時にパンチではなく、↓↘→の直後にパンチを押す。コンピュータ内の処理は最初にレバーを入れた時点からレバー入力待ち時間というものが0コンマ何秒か発生し、その時間内に残りのコマンドを入力してレバー入力を完成させる。そこからボタン入力待ち時間が0コンマ何秒か発生するので、その時間内にボタンを押せばOKだ」（長崎県　ワンハオ君）
以上、3点がポイントらしい。まだうまくできない人は、これをよく読んでもう一度試してみてほしい。

スクリュー編

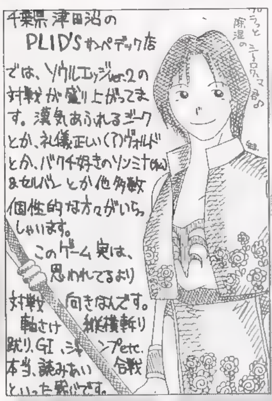
スクリューはやはり練習をいっぱいする必要がありそうだ。でも、理屈だけでもちゃんと理解すれば、だいぶ出せるようになるのでは…。

①4分の3回転

「スクリューコマンドはレバー1回転だが厳密には上・下・左・右の4つが入っていれば出る。つまり自分の出しやすいコマンドに変えれば出しやすくなります。ジャンプスクリューならジャンプ中レバーを上に入れっぱなしにして着地する瞬間にニュートラルから←↙↓↘→パンチで出ます」（愛知県　とり君）
「4分の3回転上下右左が入っていれば完成なので、コマンドを→↘↓↙→↑か←↙↓→↑とコマンドを変えてみる。ヨガフレイムを入力してサマーをする感じです」（石川県　VOL4ばんざい君）
そのほか、埼玉県の多田直樹君、東京都のAE−26CH君、群馬県のちょりすけ君などなど、たくさんの方から4分の3回転に関するおたよりをもらった。
そうなのだ。上・下・左・右の4方向が一定時間内に入力されれば、スクリューコマンドは完成なのである。

②レバーの持ち方、回し方

「掌を広げて、そのままレバーを乗せ、回す。やってみると意外に出やすい。ジャンプした後にやる練習を毎日やる。やらないと感覚を忘れる」（静岡県　清水岳君）
「ボクはとりあえず回しまくって、ジャンプしてグルグルグル…、大足払いグルグルグル…。とにかく必要以上に指がちぎれて飛んでいくぐらい回して練習した」（京都府　獄門張り手君）
あとは、とにかく「回す感覚」をつかむのみ、という感じかな。
といったところで誌面が尽きてきた。
次号では、いわゆるスーパーコンボ関係のネタなんかもやったりしちゃおうかなと思っている。
んでは。



（千葉県　UTB君）
☆盛り上がっているのは平日の夕方か土日の午後だって。

募集中！

ということで、引き続き以下のネタを募集している。みんなでこのコーナーを盛り上げていこう!!

●おたより&イラスト
対戦ゲームに関することなら、どんなことでも。キミが普段から思っていること、あんなことがあった…などなど、どんなことでもいい。もちろん、イラストでもOK。

●レッツ　ゲーセン！
「一緒にゲーセンに行こうよー」とか「×××というゲーセンでは、今でも○○○の対戦が盛り上がっているよ」「△△△が置いてあるゲーセンを知りませんか？」でもいい。
また、ゲームセンターからの情報も募集。「×月○日ぐらいから×××を対戦台にします」とか「○○○の大会します」などという耳寄りな情報を送ってきてください（ゲーセンのイベント情報の場合は、最低1カ月半前までにお願いします）。

●みんなで悩もう&答えましょう
いわゆるQ&Aコーナー。もちろん、編集部のほうでもお答えするが、みんなからも「いや、オレはこう思うな」という読者からの意見があれば、もうバリバリほしい。

〈宛先〉
〒101　東京都千代田区内神田1−11−4　藤吉ビル
株式会社新声社　ゲーメスト編集部「対戦アイランド」係宛

東京ガリバー通信

第39号 みずほ台にリニューアルオープンした東京ガリバーを探検だ！

東京ガリバーみずほ台店探検の巻

今回は、いつもの東京ガリバー松戸店を離れ、7月21日にリニューアルオープンしたばかりの東京ガリバーみずほ台店におじゃまさせてもらったぞ。

みずほ台というと、あんまりメジャーな街じゃないから、一応そこまでの交通を説明しておこう。JR等の池袋駅から東武東上線に乗り換えて、下りの準急に乗ろう（準急というのがミソ）。そして電車に揺られること約30分。そこがみずほ台駅だ。

みずほ台駅を降りたなら、東口の階段を降り、駅前ロータリーをぐるっと回り込んで進んでいくと、もうそこは東京ガリバーみずほ台店。徒歩2分という感じだ。駅前に非常に近くていい感じだ。

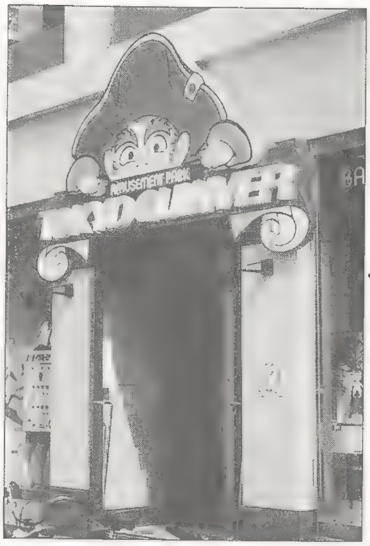
入り口では東京ガリバーのマスコットキャラがでで一んと出迎えてくれるぞ。そして入り口を入ってみると、な、なんと、店内全面禁煙ではないか一これならタバコが気になる人やちびっこなんかも安心して入れるよね。

店内の構成は大きく二つに分かれている。一つはプライズマシーンスペース、もう一つはビデオゲームスペースだ。プライズマシーンスペースは松戸店同様、とても充実しており、何と14台もの各種プライズマシーンがあるというから驚きだ。ガチャ王、カードダスも各種取りそろえており要チェックな感じだぞ。ほかのゲームセンター等では手に入れにくいレアなアイテムも満載だぞ。

ビデオゲームスペースは対戦台を中心に、麻雀コーナーなど各種さまざま取りそろえている。このへんの充実度もばっちりだから、ばりばりゲーマーの人たちも安心だ。

でも、やっぱり東京ガリバーといったらプライズ。プライズ中心で攻めてみるべし。

さすがにバンプレスト直営というだけあって、まだちまたに出回っていないロケテストバージョンなんかもあったりするぞ。ちょくちょく顔を出しておくといいことあるかも？



これなら一目でわかるよね。そうここが東京ガリバーみずほ台店だ。



店内禁煙はスゴイ大英断だね。



プライズマシーンは全14台。これだけ並ぶと壮観。

気の利いたアイテムたち

東京ガリバーがほかのゲームセンターやアミューズメントスポットと違うところはなんなのだろうか？

それは独自の哲学というか考え方というか、一本筋の通ったところにあるといえよう。それがなにかといえば、つねにファミリーを意識したものであるといえる。

前述したとおりこの東京ガリバーみずほ台店は全面禁煙となっているし、プライズマシーンを中心とする構成はビデオゲームの苦手な人たちにも受け入れられるだろう。

たとえば、親子3人でこの東京ガリバーにきても、普通のゲームセンターとは違い、大人から子供まで楽しめるだろうし、かわいいもの好きの女子中高生にも入りやすいお店になっている（プリント倶楽部もあるしね）。

さらに東京ガリバーみずほ台店には、ミニミニアクアシアターというコーナーもある。

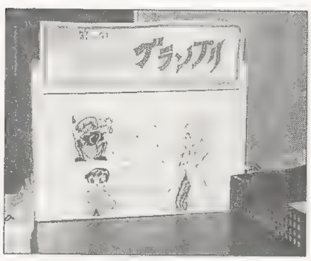
店内の一角に設けられたこのコーナーでは12種類の熱帯魚を観賞することができる。水槽自体それほど大きなものではないが、こういう細かい演出が、ガリバーを独自のものにしているところであろう。

また、プライズのイベントや東京ガリバー松戸店ではお馴染みのイラストグランプリなどの企画も準備されている。イラストグランプリは第1回はすでに終了したものの2回、3回と続けていく予定なのでことあるごとに誌面で募集をかけていくから、みんな待っていてね。

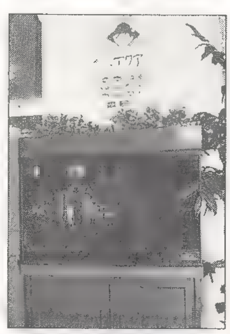
ちなみに、イラストグランプリは全国どこからでも応募可なので、募集がかかったらみんなガシガシ応募しまくろう。いろいろ賞品も用意されているし、参加賞もちゃんとあるよ。

この本が出る頃の最新情報としては、「るろうに剣心」「卒業」のポスタードリーム最新作が入荷予定だぞ。

みんな、この秋は東京ガリバーみずほ台店でキメキメだね。



イラストグランプリもあるぞ。



ミニミニアクアシアターはこんな感じ。

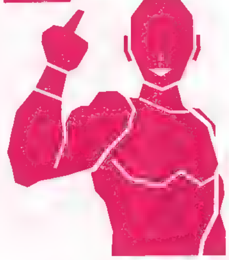


埼玉県富士見市みずほ台1－4
東京ガリバー
みずほ台店

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



今年もやってまいりましたAMショーシーズン!!やはりショーの目玉と言えば各ブースにいるキャンギャルの皆サマ(滅)。

失敬。そう、このショーで我々の秋冬シーズンの人生が決まると言っても過言ではなァイイッ!!期待してるぜ新作群!!

（そんなこんなで田渕健康）

今月のいっぱつ

大成功だ！EXPO万歳の巻

☆7月27日朝、東京流通センター前は熱かった。その日が快晴だったからではない。（ちなみにそっちは暑い）

そう、熱源は「ゲーメストEXPO」！開場2時間前に家を出て、45分前についた私なんぞアポロチョコ一気食いより甘く、耳にはさんだ所によると、遠路はるばる始発で来た人や泊まりがけ（ホテルに）もいたという。

10時開場。会場入り口でTMさんから挨拶をして戴いて、早速レゲーブースへ。

おお、あるでよあるでよ、今まであちこちふらついて、一つずつ探して来たレゲーがこんなにたくさん。とりあえずは我が心のゲーム「バブルボブル」をプレイ。しかしパターンを忘れてしまっていて100万点前で死んでしまった。とほーい。

しばらくいろいろなゲームで遊んでから、基板屋コーナーへと足を向ける。周りには歴代のゲーメストの表紙と代表記事が。ふむ、むーちゃんは読者公募一等作品だったのかと思いつつ、基板屋さんに行く。

コーナーのスミにあるコンパネに触りたいという衝動が走ったりする。そりゃあ、あんだけ楽しそうなセットを一式揃えられたら…（特に縦置きモニター）やっぱりバイトをするしかないな。

ともあれ、普段一般の人には少し縁遠く感じる基板に接することができたのはよかったのではないか。

一方、ステージでは新作発表会をやっていた。その時はナムコのフロップサイクルと子育てクイズマイエンジェルが出展されていた。

そして、クイズで登場したのはミスター渕健！娘にキャットフードを食べさせて、「肉球のある娘に育てたいのですねぇ」というさわたりさんのツッコミにはさすがに笑った。あのままクイズを続けていたら、娘を「メガネっ娘学園」に入れていただろう（そんな学校はない）。

他にも異様に盛り上がったコスプレ大会やゲーム大会があったが、今回、私が本当に来てよかったと思ったのは、D&D®の達人プレイ、それに一般プレイヤーのレゲー達人技を見られたことだった。

D&D®でステージに人だかりが出来れば、ドルアーガの塔で全60面クリアする人の周りにはギャラリーが集まっている。

他にも様々なシューティングでスーパープレイをする人がいて、これも人を集めていた。ビデオコーナーの極パロの攻略ビデオにも、だ。やはり、スーパープレイへの関心はいつの時代も変わらないものだ。

一気にゲームをプレイしたので大変だったが、実にゲーマーとしていろいろ貴重かつ楽しい体験をしたと思う。

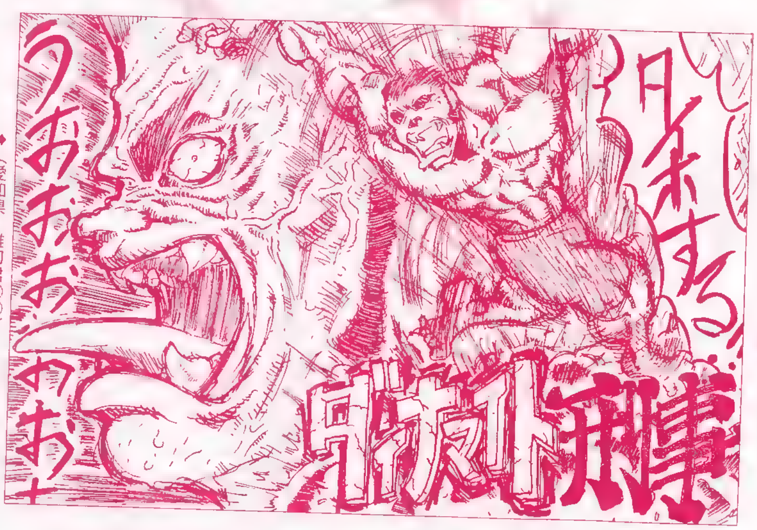
帰りのモノレールの中で、またぜひこのようなイベントに来たいと思うのであった。

（東京都　あづまの甲斐次君Ⓐ）

☆いやホント熱かったよ、EXPO。レゲーに新作にイベントに基板屋ーもー一生ここに住ませろって感じ。実は主催者側が一番楽しんでいたりして。

炎天下の中、来てくれた4000人の人たちどーもありがとー！色々と至らぬ所もあったとは思いますが、皆にはゲームのさらなる魅力を新発見し、そして再確認できたと思うのですが。うむ。

早くも年一企画にしてくれとの要望が多数届いております。期待に応えたいねー



➡（愛知県　雄刃君⑬①）

☆翔んでるア・イ・ツはシン〜ダイナマーイ!!

がぶりよりゲーマー人生



D&D®シャドーオーバーミスタラで、エルフを使い、名前を「ムチムチ」としてみごとに1位。ムチムチの剣の製造に成功しました。

ムチムチの剣…心ゆくまで使うがいい。

（埼玉県　らんま3⅓君Ⓑ）

ダン、その栄光への軌跡

☆ストZERO第3の隠しキャラとして登場してもう一年になるダン。

もはやお笑いキャラとしての地位を確立したといっても過言ではないが、決してストZERO一作で今の地位を築いたわけではない。その過程をご覧いただきたい。

最初の印象は強烈であった。「ピンク色の道着を着た長髪のキャラがいるらしい」という噂を聞いたのは、豪鬼・ベガの出現コマンドが知れ渡り始めたころであった。

私はそんなふざけた奴がストリートファイターの世界にいるはずがないと思っていたが、数日後その姿をゲーセンで確かめることになる。

何なんだこいつは。しかも弱い。コマンド公開前だったため、ダンで負けた人のコンティニューを使わせてもらって初プレイした所、何もできずに負けた。

エンディングを見た時もサガットを倒した所で最強を確信するあたり、リュウと正反対である。私はカプコンはこのキャラをストリートファイターとして認めていないのではとすら思った。

後にストZEROのCDやムックを見たところ、ボイスや技の徹底的な使い回しの多さにびびる。蹴り技ぐらいはオリジナルのグラフィックかと思えば、リュウ・ケンの手足のどこかしらを使っているし、ボイスに至っては2つしかダンオリジナルのものが入っていない。

だがその使い回しを駆使して、いかにも我流を思わせる一連の技系統を作り上げた技術には感心する。

ダウン回避の転がりポーズでドローやエンディングのポーズが作られたが、この転がりこそが挑発と共にダンを語るうえで欠かせない要素なる。

95年のメスト大賞、そのベストキャラ部門で奴の姿がスクリーンに映し出された時、それまで各賞の結果にブツブツ言っていた場内が一気に沸いた。

それはまさに、正統派では成しえない、お笑いキャラであればこそのリアクションだった。

私もこのキャラがまさかこの部門に他のカプコンの主役級を押しのけて出てくるとは思わなかった。だが、この男はさらに進化する。

そしてZERO2発表。プロモーションビデオで見た奴は変な所でプレイヤーたちを驚かせていた。

立ち、しゃがみ、ジャンプ、どこでも出せる3種の挑発。そしてサガットを前にした時の「オヤジィ～」の叫び。まさにお笑いキャラとして強化がなされていたと言えよう。

少なくとも奴は旧キャラの中で最も目立っていたことは確かだ。

実際ZERO2が発売された時、人々は彼の前作をさらに凌ぐ弱さに驚きを通り越して笑いすら覚えたことだろう。

だが、挑発の腕は一級品。ZERO2では5年間同じ技を使い続け、しかも硬派というイメージに陰りが出てきたリュウよりも、使っていてある意味面白かった。

ダンの出演する最新作、パズルファイターXでは、もはや奴は完全にカプコンを代表するキャラになっていた。何も知らない初心者に遊び方を解説し、ショータイムではなぶられまくる。

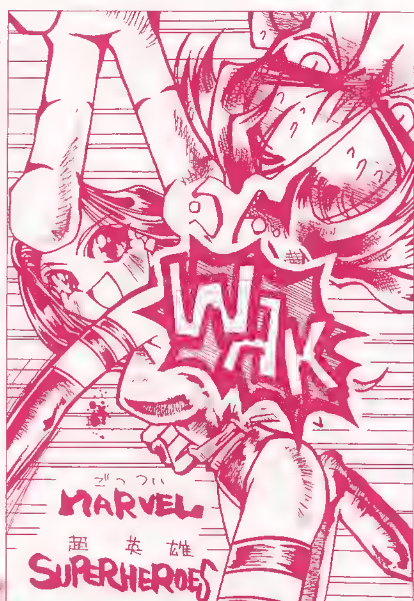
何より驚愕したのはラストステージ前の演出だ。ルーレットで何が出てくるかと思えば何と全部ダン。そしてシリーズ中最高に挑発的でバカっぽい顔。そしてお決まりの滅殺。私はこの時ほどダンを愉



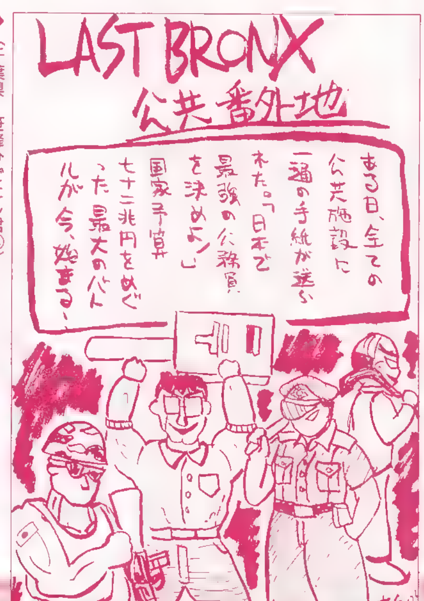
➡（群馬県　KUROさん②）
☆そもそも…いやなんでもナイす。



➡（新潟県　若い力任せ君③）
☆…決戦兵器は、24歳と19歳と22歳。



➡（大分県　瑚代かんなさん⑤）
☆次回作ではサイロックは休場だが、マーヴル側の新キャラたちの活躍に期待～。



➡（千葉県　笹峰ひでとし君④）
☆猫目になってるフェリシアはワリと珍しかったりすんのね。

快な奴だと思ったことはなかった。私が思うに、ダンは扱われ方は最低だが、実に力を入れて作られているような気がする。

思えばかの豪鬼もリュウ・ケンの使い回しキャラから始まりX-MENなどの乱入キャラを経て、今のキャラクターを確立した。同様にダンもこの一年間でただの我流のキャラから最強流の究極挑発キャラへと変化した。

これがカプコンのキャラ作りのやり方かと思うと恐るべきものがある。

次の出演作でダンは一体どうなっているのだろう。楽しみだ。

(埼玉県　B.ライアッ太君Ⓒ)

☆ビジュアルもさることながら、キャラの内面を見せるのがうまいんだな、カプコンは。

この調子でダンにはシューティングに横スクアクションにそしてボウリングに、順次出演していってもらいたい。



➡(千葉県　北のさんⓈ)

☆こっち見ンな。泣かすぞワレィ。



➡(愛知県　さちぺー君⑦)

☆一見地味なようだが想像するとワリと熱いような気もするのだがッ!

初秋ティックよもやまん

ここんとこ眠れない夜が続いている。恋の悩み?いえいえ、オリンピックですよ。で、何かイヨーにスポーツしたくなったけど、そう簡単に始めることもできない多忙の身(?)なんで、とりあえず「デカスリート」に手出ししてみることにした。

今までゲーセンでスポーツゲームをやったことはなかったので、けっこう難しいんじゃねーか?と思っていたが、格ゲーなんかのコマンドに比べれば、ボタン2つにレバー1コ。種目によってはボタン1コなので、ハッキリ言って慣れれば全く問題ない…はずだった。

しかし重大な問題を見落としていたのだ。それは連打!私は連打がスゴ~クダメなのである!

おかげでイキナリ100m走で失格になってしまった。MYガッ!CPUの難しさで失格ならともかく、明らかすぎる自分の力量不足で失格とは!

その日から連打の特訓が始まった。何を特訓するのかわからんが、とにかく連打の毎日。かくして2日目、なんとか100m走はクリアした。

だが、まだスタートラインに立ったばかり。全種目世界記録を出すまでは死んでも死にきれん。

というわけで、私はこの夏、「デカスリート制覇」を狙います。KOF96?そんなモン後だあと!目指せ金メダル、たたき出せ世界新!!

(東京都　魚屋のシゲル君Ⓓ)

☆記録更新型スポゲーはこだわりだすとトコトン熱くなるよなあ。夏はゴリバリなボタン連打で心地よい汗ーこれだ。君も1500mラストで感動の涙に暮れるべし。

シベリア送りって約8000kmを2カ月あまりかけ、家畜列車のようなもので零下50~60℃の荒野の収容所へ送りつけるそうな。

それでいて、その間の食事は1日分として、甘酸っぱい黒パン半斤とコップ一杯の水、一切れか二切れの小さな腐った塩漬けにしんのみ。

その上、酷い時には乗車率が600%を超えると本に書いてありました。

んで、誰かシベリア行きが決定した人は出ましたか?

(宮城県　これからはサターンに命を懸けるKM☆GM君Ⓔ)

☆かように新声社の掟は厳しい。ジマでベリチョだよね~…ぐわっ、たたた助け(略)。

職場の近所のゲーセンにあった「スターグラディエイター」が2週間足らずで消えていた。

せっかく気に入ってたのに、まるで缶ビールかカップラーメンの期間限定商品みたいな仕打ちに切なくなった。

(熊本県　岡本武君Ⓕ)

☆突然の出会いと別れ、これがゲーセンの醍醐味と言えば醍醐味だが、ひいきのゲームがいきなり消えるのは恋人に一方的に捨てられるみたいでヤだよねって、捨てられたことがあるのか君?

地底劇場
ドリルと空気入れ

☆私の名はローズ。悲しき宿命を背負った女。

その宿命とは、私のソウルパワーと相対するサイコパワーを持つ、悪の組織「シャドルー」のボス、魔神・ベガを倒すこと!

で、シャドルー本部を突き止めることはできたけど、あまりの警備の厳重さのため、私は捕まってしまったの。

…シャドルー特製の割れ物注意ダンボールに入れられて移動すること約2時間。

着いた先に見えたのは、日本海の荒波もかくやと言わんばかりの、

「シャドルー本部地下1000階・地上まであと10000m」

の看板!

ぜ、絶望的だわ…。地下10000とか言ってるクセに、地面はアスファルトでそれ以外は全部、土。申し訳程度に垂れ下がっている白熱灯。

私が入って来たドアはすでに破壊されているわ。やるわね、ベガ!

でも心配ご無用!私には新しい技、ソウルドリル(正式名称・ソウルスパイラル)があるっ!

これで土の中を掘って行けば、地上に出られるってワケ。よーしっ、早速行くわよ!

…ドリドリドリドリ…

数分後、土の中を掘り進む私の前に、赤いフーセンに水中メガネをつけたような変な物体が現れた。

少しずつ歩み寄ってくるその異様な姿に、私は直感した。

『ま、まさかベガの刺客!?』

そう思うが早いか、すぐさま謎の物体にソウルスパークを打ち込んだ。

殺った!そう思った次の瞬間、私は絶望した。

何と、ソウルスパークをくらった奴は、ひるむどころか徐々に巨大化しているわ!

もしかしてソウルパワーを吸収するように作ったとか…むほー!やりおるわね、ベガ。ならば、遠距離からマフラーを延ばして、奴の体に付着させてと…くらいなさい!

プックゥ~。

ププププク…**パン!**

案の定、送り込まれるソウルパワーで、奴の体は風船のごとく膨らんで破裂したわ!

でも最後に私の体に内臓をぶちまけたことだけは褒めてあげる。

さあ、ベガ、待ってなさい!あなたの野望は私が必ず!

…ドギュドギュドギュ…

私の名はローズ。悲しき宿命を背負った女。

(三重県　クラゲンガー君Ⓖ)

☆何か不思議なノリですな。地底にバラはよく似合う?

燃えよ青春!!



『俺とゴブリン戦車』(またも題名付き)

☆D&D®における醍醐味とは?これは何といってもパーティープレイに尽きると思う。

面白い!面白すぎる!特に4人同時プレイは楽しさ1024倍!4人同時にプレスで死ぬと悲しさ4096倍!これはやるしか!

なに?一緒にやる友達がいない?それなら犬や猫と一緒にすれ。

さて話は変わるが、このゲーム、人によって様々なタイプが存在する。そこで、D&D®をやっている人々を後ろからこっそり眺め続けて12年の私が、ほんの一例を挙げてみたいと思う。

CASE1・ボタン連打型

とにかくボタンを押す押す。ただそれだけ。

特にファイター、ドワーフに多く見られるが、意外と強い。

4人ともこのタイプだと、もう手が付けられないって感じ。鳴り響く連打の音に、「ああ、D&D®ってシューティングゲームだったんだ」と目からウロコが出るヒトトキでもある。

CASE2・非戦闘型

極端に戦闘を嫌う。よく背景と同化している。仲間が血みどろの戦いをしている中、「空はどうして青いんだろう」とか呟いている。

しかしそれは世を忍ぶ仮の姿であり、ボスのゲージがミリ状態になるや否や、スーパーサ○ヤ人のごとく変身し、経験値をさらっていく。

石を投げたくなる(泣)。

CASE3・守銭奴型

金を集めることに生きがいを感じている。何か目がイっており、「カネくれ〜、カネくれ〜」とかぶつぶつ言っている。いわゆる某渕健氏の肉球状態に近い。

そのくせ、店では何も買わない。持ち物をすべて金に換えてしまうため、真っ先に死ぬことが多く、他の人にとってはいい迷惑となる。

常にスライディングしている。

CASE4・魔法乱発型

その名の通り、魔法を惜しみなくバンバン使う。魔法があるうちは皆からチヤホヤされるが、魔法の切れ目が縁の切れ目、なくなると同時に仲間から見捨てられる運命となる。

特にボス戦で魔法0になると、死兆星が見える。

CASE5・魔法防御型

CASE4とは逆のタイプで、まったく魔法を使おうとしない。数あるタイプの中で最もタチが悪いと予想される。

「魔法?そんなもの俺様には必要ないわっ!毒針だけで十分よ」

などと言っているマジックユーザーはかなりヤバめ。

この症状が進むと、毒針に名前を付けるようになり、

「俺の○○(毒針の名前)は痛ェぜ!!」

とか叫ぶようになる。危険!近寄るな。

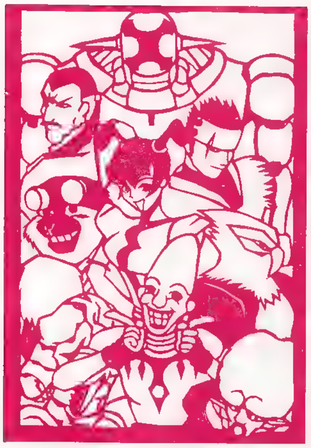
ちなみに、このバージョンに回復魔法を使わない僧侶がいる。皆が死にそうな中、自分一人だけ回復するほどの極悪大魔王。

敵より先にこいつを殺したくなる。

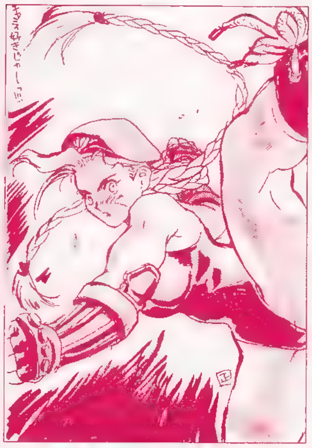
(山口県　吉本孝明君Ⓗ)

☆最悪なのが全員が仕切り屋冒険者の場合。皆が皆譲らないので、チームワークはどこ吹く風。一人プレイのほうが平和裡にかつサクサク進むという。

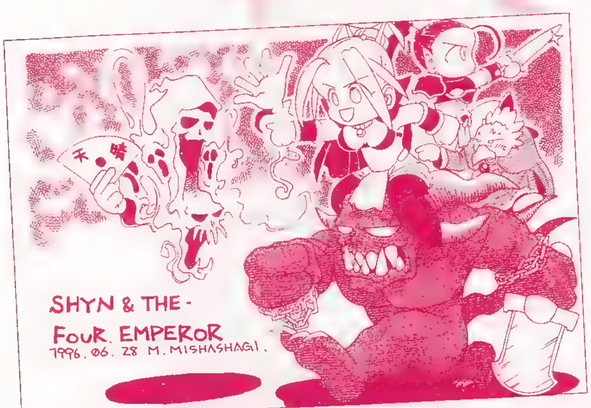
そろそろこのゲームもゲーセンから姿を消しつつあるので、まだロンリー冒険者の君はあらゆる手段を講じて連れをゲットするべし。もちろん犬猫以外を。



⬆(愛知県　弾弓君⑨)
☆普段は濃い連中だが、切り絵になるとワリとスッキリ感。



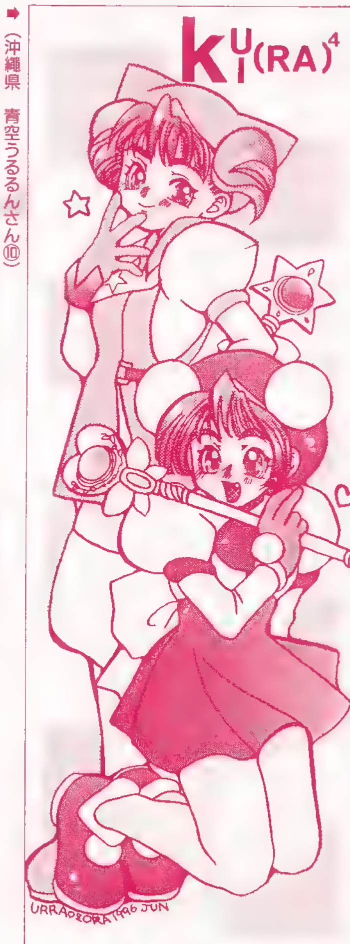
⬆(長崎県　正光ちゃんさん⑧)
☆おもむろに復活したキャミ子さん。ちなみにイラストはスーパー時代。



⬆(愛知県　陵迫君⑪)
☆引き続いている悪役小特集である。悪があるから正義が輝くってなワケで君もお気に入りの悪役イラストを送るべし。

タブルコバチとタブルコバビーはマッハ似てる。

(埼玉県　聖なるKOマンボ君①)



➡(沖縄県　青空うるるんさん⑩)
☆J☆笹岡氏も一押しのプリクラ大作戦。ヒトゴトながらグレイが不憫でならヌ。

こちらこだわり派



ジ・イロモノ考察

☆以前から思っていたことなのだが、このたびストZERO2が発売され、ますますその傾向が強くなってきたようなので、ここらで一言いっておきたい！

その傾向とは、「イロモノプレイヤーが減少しつつある」ということだ！なぜ、なぜなんだ！なぜこれだけ多数のキャラの中で、標準キャラクターばかりが横行するのだ！

そりゃあそいつら使いやすいだろうよ、一般的にカッコイイってことも認めるさ！だがな、「イロモノ」たちの魅力だって捨てたモンじゃないぜ！

奴らの魅力はその個性なんだよ！その個性は、時には奴らの外見であったり、思想であったりもするけれど、とにかく奴らは他人と違い過ぎるほど違うのさ！

それのどこが魅力だって？アンタ、まだ分からねーのか！今の社会がオレたちに求めているモンは何なんだよ!?

そう、それこそが個性！要するに今の社会はイロモノを求めているのさ！（渕…ギャラクティカ飛躍ナリ）

分かったら、アンタもイロモノを使ってみなよ！そうすりゃ、アンタもオレも幸せだぜ！

…少々興奮気味でした。でもイロモノキャラクターには奥深い魅力があることは本当です。

そして、いつの日にか、彼らがイロモノとしてではなく、ごく自然に人々に受け入れられるようになることを、心から願います。

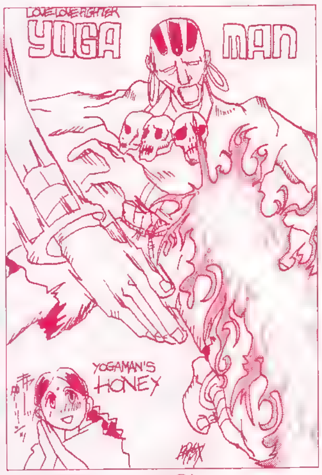
（秋田県　前田北斗君Ⓚ）

☆イロモノプレイヤーが減少したっつっても果たして元々ブレイクしてたのかってコトは置いといて。

見る人によっては「こいつは正統派だ」「いやさイロ系だ」などと意見が分かれるとは思うが、周りに流されないで自分の使いたいキャラを使うのが一番良いよ。系統変えてみるのもマンネリ防止策。



⬆（徳島県　ふかふか♡ぷくさん⑬）
☆クラシックコレクションが待ち遠しいな、っと。

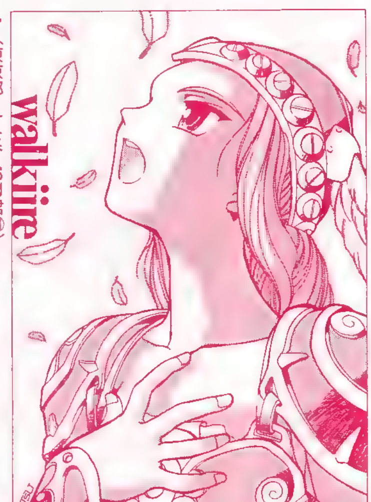


⬆（滋賀県　TMX君⑫）
☆愛、そう！根底には愛！…そーかな？

アトラスの新作、「プリクラ大作戦」に裏面発覚！その名も!!「ウメタネ大驀進！」
やってくれる…アトラスなら…。

（徳島県　阿波圭水本田君Ⓙ）

☆名称変わったからウメタネ大驀進か…。



➡（東京都　TETSU君⑭）
☆風のコエ、大地遥か響く響く。女神が奏でる黄金の旋律。

主食は火中の栗 お手軽クリティカル

☆アイランドに文章投稿してみようかしらん、そやけど何書いてええかイマイチわからんニョロとハガキを出しあぐねているアナタに朗報！

当カコミコーナー『お手軽クリティカル』では、君たちのゲーム評、もしくは「このゲームと私」的な投稿を全開受付中。

君が気まぐれで出した一枚のハガキが全国ン万人のゲーマーの目に止まるのだよ！わりと凄いと思われます。

この間！久しぶりに入ったゲーセンで、懐かしい「達人王」をPLAY！

今のシューティングにはない、あのゆっくりテンポなゲーム展開、それにあの東亜節！

ムダな動きはデンジャーな、あのピリピリっと張り詰めたフンイキ！もーたまらん。

一回ミスったらオイラのウデでは復活不可な所もラブリ～！あーゆーフンイキはさすが今はなき東亜プランて感じがしてとても哀愁！

次は「ヴィマナ」「アウトゾーン」あたりやりてー！どっかで入れてくれ（いわき市内に限る）。

（福島県　ピピル星人キク君Ⓛ）

☆半年に一度、いやさ月に一度は東亜ゲーに金使わないと体調が優れないという兄貴はいまだに多かろう。

久しぶりにやるかー、と言いつつ気楽に始めるクセに変な所で死んだらついムキになって連コインさせちまう東亜ゲーは偉大ですよね♥

「バトルガレッガ」…超難度ながら一般人をも巻き込んだ名作シューティングである。

最近、稼ぎに限界を感じ始めた僕は、ちょっと変わった方向でこのゲームを楽しんでいる。

その目的とは、「最高ランクでどこまで行けるか？」である。分かりやすく言えば、「スペシャルコース～フルパワー＋連打～」である。

当然、稼ぎもやる。残機潰しはしない。といっても、あまりにも難易度が高いため、ノーミスでは到底進めない。

さあ、果たして僕はどこまで行けるのか!?

（広島県　理科の先生K・1さんⓂ）

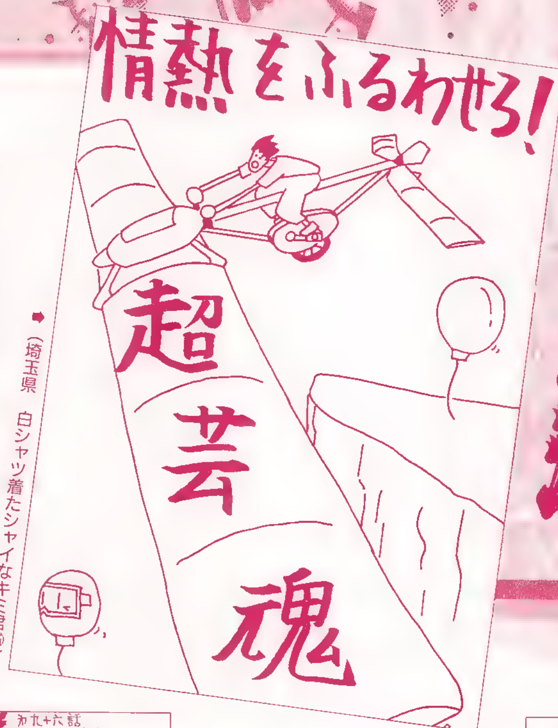
☆誰もが一度はヤケになってフルパワー道中を試みるモノだが…狙ってクリアできたら宇宙レベル。頑張って下さい。

余談…ガレッガビデオ→内容は言うに及ばず、CDもいい出来。曲、絶対ビビるって。

ぶっさし超芸魂



➡(富山県 中川こういちろう君⑯)
☆今一つ後ろ向きな奴。



➡(埼玉県 白シャツ着たシャイなキミ君⑮)

⬇(東京都 SHUN−K君⑳)
☆人間やめてさせてどーする。





⬆(東京都 佐藤浩範君⑲)
☆相変わらず冒険っぺよ魚ラークさん。

⬇(千葉県 三浦右利人さん⑯)
☆あの螺旋階段はわりと怖げなんですけど。





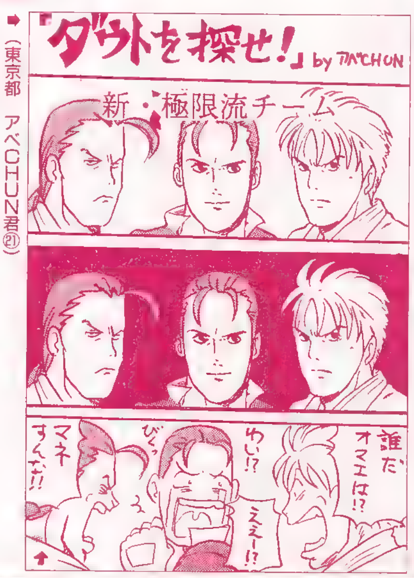
⬆(香川県 恥知らずさん⑰)
☆疲れてるだけでしょう。



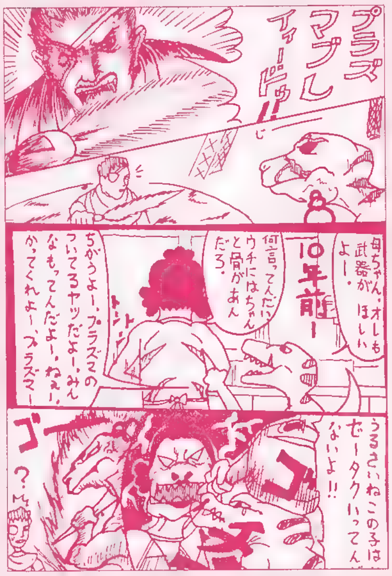
➡(京都府 村田真吾君㉓)
☆それは遠いイニシエの記憶。



➡(石川県 粉ふきイモさん㉒)
☆いやダメでしょう(©Dr.Ace)。



➡(東京都 アベCHUN君㉑)
☆30秒ほど気づかなかったぜ。



➡（千葉県　SINSLIさん㉖）
…プラズマの恨み〜。



➡（新潟県　芹沢瑛次君㉕）
☆勢いづいたら止まらない、それが青春。ん。



➡（神奈川県　哲田すな君㉔）
☆…ここのつやな（©例えデカ）。



⬆うう、日本の未来が不安だ㉘。



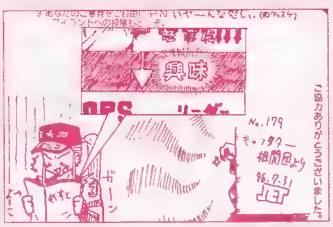
⬆ひじょ〜に全く実に分かりやすいたとえである㉗。

ちなみにTMとトロッコ松山は別人よ
つっこみ三昧

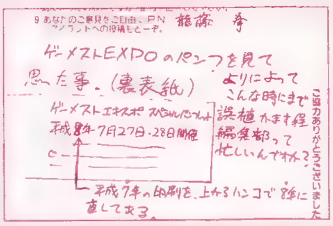
☞渕健さんはマジカルドロップ2のフールといるねこ（だと思う）をどう思いますか。
（埼玉県　ねこダンス君Ⓝ）
⬆鼻水ふけ。

☞「つっこみ三昧」ってボケまくりでつっこみが全くないと思う。
（埼玉県　かぐや君Ⓞ）
⬆タハッ、こりゃ一本とられたわい。

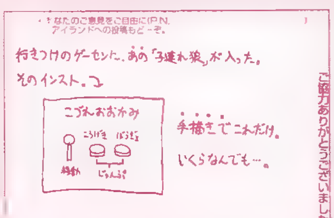
☞アイランドにテーマソングってないんですか？
（大阪府　湯島萌さんⓅ）
⬆いまン所ない。強いて言うならエキセントリック・オペラのカロ・ミオ・ベンかコンフュージョンのWAY TO GO、もしくはキャプテンウルトラをイメージソングに戴きたい所存。



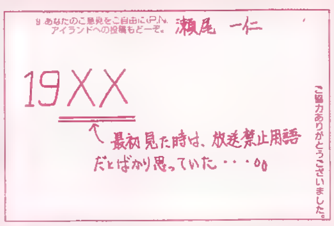
⬆気になるお年頃♡ちゃうてー！㉚



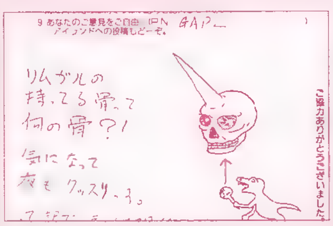
⬆さすが新声社、ここ一番にやってくれる（涙）㉙。



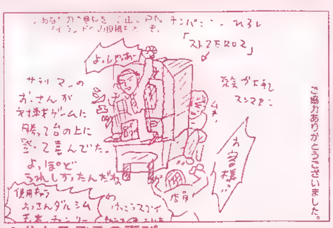
⬆頑張って大五郎を守れ㉜。



⬆勇み足サミー工業であろう㉛。



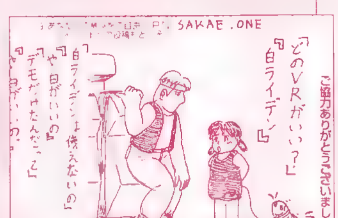
⬆自作のフルスクラッチかも㊱。



⬆分かるぞその喜び。
でも台乗りはアカン㉟。



⬆一年かけて考えたポージングが…㉞。



⬆ぼくもしろライデンにのりたいなあ㉝。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③



買います

●ナムコ発行の「ノワーズ」のVOL1～7、9（バラ可）とレイプレーサーものを買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。 ③
（〒059-24北海道新冠郡新冠町高江352-2　高畑大輔）

●カプコンの非売品テレカを5千円程度で買います（特にストリートファイターシリーズ）。まずはW葉書とコピーを一緒に送ってくれたら助かります。 ③
（〒544　大阪府大阪市生野区生野東3-7-39グランシャリオ208　蔭上秀行）

●ゲーメストお年賀状スペシャルの93～96年のWHに関する年賀状を1枚千円で買います。まずはW葉書で連絡ください。 ③
（〒249　神奈川県逗子市逗子1-8-37　設楽俊兵）

●ザ・ベスト・オブ・ビデオゲームミュージックのCDを1万5千円で買います。まずはW葉書で連絡を。 ③
（〒981-31　宮城県仙台市泉区加茂1-23-16　平塚真彦）

●ファイナルロマンス2のポスター、セル画を買います。またファイナルロマンスRに関するグッズも買います。希望価格・状態明記のうえW葉書で連絡ください。 ③
（〒736　広島県広島市安芸区畑賀2-5-35　川本貴志）

●ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズのポスター（ファイターズでも可）を2千円～3千円前後で買います。またセガのマスターシステム、メガモデム（ハード）をなるべく高価で買います。送料そちらもち。まずは連絡ください。 ③
（〒321-42栃木県芳賀郡益子町塙2623　小堀清勝）

売ります

●SNK会報ネオジオクラブNo.1～18、MTサイコソルジャー（非売品）などを売ります。80円切手のうえ連絡ください。 ③
（〒355-01埼玉県比企郡吉見町上銀谷81-2　井上政広）

●コミックゲーメスト創刊号（表紙ナコルル）～96年7・8月合併号売ります（バラ不可）。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。 ①
（〒211　神奈川県川崎市中原区上小田中2-22-8　シマヤコーポ101　田中智明）

●SNK94年～96年度の各非売品カレンダーを適価で売ります。送料負担してくださる方希望。80円切手＋希望価格明記のうえ連絡ください。 ②
（〒001　北海道札幌市北区32条西6-2-6　第3池田ハイツ203　矢尾みき）

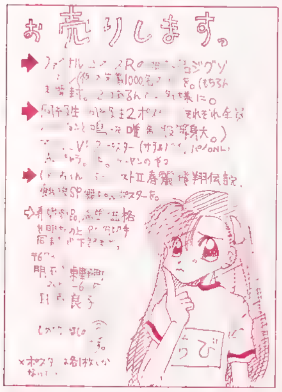
●KOF95スペシャルアイテムBOX（全品美品）を売ります。希望価格明記のうえ封書またはW葉書で連絡ください。 ③
（〒214　神奈川県川崎市多摩区南生田2-19-20　吉本憲文）

●バーチャファイターキッズのTシャツ、サマーバッグ、腕時計、キーホルダー、ミニシールをセットで売ります。希望価格明記のうえ連絡ください。 ③
（〒611　京都府宇治市木幡中村4-4　メゾンおおせど101　平田賢治）

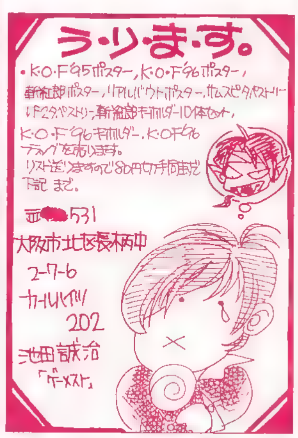
●SS用ソフト「ジャワティーオリジナル　バーチャファイターキッズ」未開封、超美品が数枚あります。希望価格と電話番号明記のうえ葉書で連絡ください。 ②
（〒417　静岡県富士市吉原3-10-1　石川洋明）

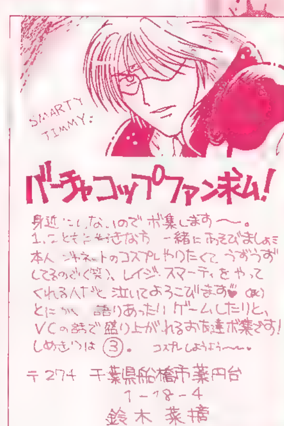
●クレーンゲーム用ぬいぐるみKOF95（全種類）、餓狼3（全種類）、侍魂（全種類）をそれぞれセットで売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。 ③
（〒755　山口県宇部市寿町1-2-26第2水岡アパート202　鶴丸龍次）



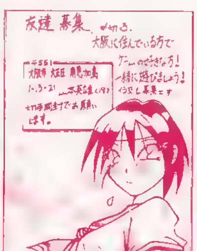








お便り募集



ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1-11-4　新声社　ゲーメストアイランド係

対戦がより面白くなった!!

サイキックフォースEX

特に重要なポイントをチェックしてみよう。

担当:RED

熱いぜEX対戦!

前号の紹介記事でも書いてあったように、EXは対戦をより熱く楽しめるようにバージョンアップしたものだ。

全体的に数々の細かい変更がなされているが、ほとんど前回で紹介ずみなので今回は対戦に大きく関わってくる要素について少し詳しく解説してみよう。

●クイックダッシュに誘導性能追加!

EXになっての一番大きな変更点だろう。これにより通常移動でのスカシ待ちではクイックダッシュ攻撃はまず避けられなくなっている。

通常ダッシュで横移動中の相手でも間合いとタイミング次第で捕らえられるので、今まで以上にクイックダッシュからの攻撃が有効になった。

この辺のダッシュ合戦からの殴り合いは、EXになって最もプレイ感覚が変わった部分だと思う。やり込んで早く慣れよう。

●バリアガードの変更点

まずバリアガードを張りっぱなしにした時のPSYゲージの減り方がとても速くなった。本当に見る見るうちに減ってしまうから、バリアガードで敵の攻撃をしのいだ後、何かヤバそうだからもう少しバリアガードしておこう、とかやっていると後々のPSYゲージ回復が大変だぞ。

バリアガードで敵の攻撃をしのいだら、もたもた張り続けずに素早く次の行動に移るのだ。バリアガード解除の瞬間を狙われていたとしても、いつまでも張り続けるわけにはいかないので、スピーディーでスリリングな攻防になる。

また、長時間のバリアガード展開ができなくなったことにより、シーカーレイ(リフレクター設置時)、アースゲイル、グラビティー∞、オールレンジミサイルといった技がより効果的になっている。

これらの技は有効に使いこなすのが難しかったが、EXになってこれらの技自体が性能アップしたこともあって、工夫しだいで面白くなりそうだ。

バリアガードの上から技を重ねられている時にジリジリと少しずつPSYゲージが減っているのも見逃してはならない変更点。



ゲージがなくなる～。この時点ではダメージを受けないが…。

あと、ゲーメストではあえて扱わなかったバリアガードを使った連続技ができなくなっている。まっとうな連続技のテクニックが試されるぞ。

●回避バリアの追加

これはEXからの新システムで、全キャラ共通のものだ。

吹き飛ばし攻撃をくらった瞬間に⬅➡+G入力で黄色いバリアガードが発生し、追い打ちを防ぐことができるようになった。

回避バリアの入力に成功すると、普通に吹き飛ばし攻撃をくらった場合より短い距離で停止してバリアガードを張れるので、本来連続技になるコンボスペシャルでも超能力技をガードすることが可能となる。

ただし、回避バリアが発生する前に壁にたたきつけられてしまうような場合はどうしようもない。

回避バリアを確実に使いこなしてくる相手に対しては、相手のPSYゲージ残量や壁までの距離を考えて連続技をセレクトしていく必要があるぞ。コンボスペシャルで安定、という時代は終わった。

ちなみに回避バリアを発生させた後は、そのままGボタンを押していれば通常のバリアガードが出るようになっている。

●ノーマルショットの強化

EXになって弱と強で性能差ができた。

弱ノーマルショットは、モーションが早くなって使いやすくなっている。

大きく変わったのが強ノーマルショットで、レバー入力で発射方向を変えられるうえ、誘導性能も付いた。

この強ノーマルショットは、横ダッシュを多用してすかし待ちをする相手に対して効果を発揮してくれる。



弱→強→洗礼もこのとおり。

●各キャラの再調整

目立つのはエミリオ、ウェンディのパワーUP。

逆にシステム面の変更であまり得をしていないのがブラド。本人が弱くなったわけではないのだが…。



相手の横ダッシュを読んで撃つ。

EXのウェンディは強いぞ!

ウェンディ

シルフィードダンスを使って相手を攻めたてろ!

担当：KMT

サイキックフォースのときは、いまいち決め手にかけていたため、どのキャラにも苦戦を強いられたウェンディだが、EXになってから「ウェンディ強いよ」という声をよく聞く。

今回は、EXウェンディの強さの秘密を紹介していこう。

大幅パワーアップ シルフィードダンス

EXでのウェンディ大躍進のもっとも大きな原因が、このシルフィードダンスのパワーアップだろう。

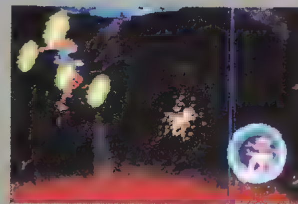
シルフィードダンスがどのようにパワーアップしたかというと、バリアガードで弾かれても効果が切れなくなったのだ。

サイキックフォースでは、シルフィードダンスを使ったあとも相手のバリアガードに警戒しながら闘わなくてはならなかった。しかし、この変更によりシルフィードダンスを使ったあと、相手に対して今まで以上に積極的に攻めることができるようになった。

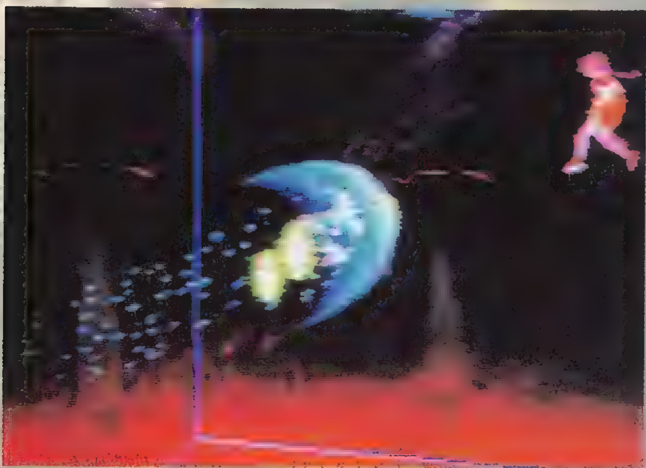
また、EXではバリアガードしているときのサイコゲージの消費が大きくなったため、相手側としてもバリアを張り続けてウェンディの攻撃を防ぐのが難しくなっている。

このため、シルフィードダンスを使ったら、ともかくダッシュで動き回って相手にプレッシャーを与えていき、スキあらばクイックダッシュでコンボを叩きこみにいこう。たとえクイックダッシュをバリアで防がれても、それほど不利な状況にはならないので、何度でもコンボを叩き込みにいこう。

ただ、注意したいのは、相変わらず技発動時のスキは大きいので、何も考えずにシルフィードダンスを使うのはやめよう。シルフィードダンスを使うときはあくまでも慎重に。しかし、使ったあとは大胆に攻めよう。



もうバリアガードも怖くない。



シルフィードダンスを使ったらガンガン攻めよう。

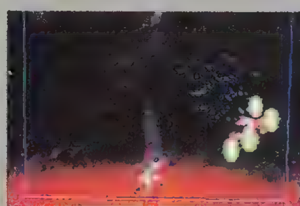
アースゲイルも使えるようになったぞ

サイキックフォースのときは、いまいち使いどころのなかったアースゲイルもEXになって大きく生まれ変わった。

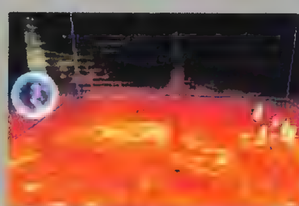
EXのアースゲイルは、まず技が発動してからゴミが飛んでくるまでが早くなった。また、ウェンディ自体の硬直も短くなったため、アースゲイルで起こした風の中を動くことができるようになった。

このことにより、相手を風の範囲内に捕らえれば、非常に有利な展開となる。

具体的にはシルフィードダンスを使ったり、相手がバリアを張っているところにボルテックスストリームを重ねたりするといいだろう。



どんどん相手にプレッシャーを与える。



ちょっとブラドっぽい。

しかし、これらの行動をとらなくても、風の範囲内に捕らえるだけで十分に相手にプレッシャーを与えることができる。さきほどもいったようにEXではバリアを張っているときのサイコゲージの減りが大きいため、風の中でバリアを張り続けていると、あっという間にサイコゲージがなくなってしまう。場合によっては、途中でバリアが張れなくなりゴミをくらってくれることもあるぞ。

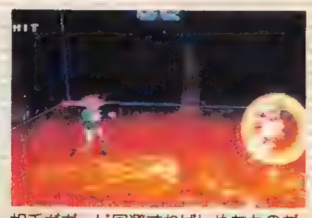
こういった理由から、アースゲイルはかなり使える技になった。

とはいえ、やはり技の出は遅いので、単発で使うとかわされることが多い。そこで、アースゲイルを有効に使う方法を紹介しよう。

その方法とは、ガード回避を逆手に取る方法だ。

ガード回避をすると、しばらく硬直して動けなくなるので、そこを狙ってアースゲイルを使うのだ。

相手がガード回避を行うのは、コンボを入れたあとやボルテックスストリームをヒットさせたあとなどだろう。そこで、コンボショートのあとにキャンセルでアースゲイルを出したり、ボルテックスストリームで相手を吹き飛ばしたあとにアースゲイルを出すといいぞ。



相手がガード回避すればしめたものだ。

ただし、相手が毎回ガード回避を行うわけではないので、いつでもアースゲイルを使えばいいわけではないぞ。状況に応じて使い分けよう。

その他の変更点と注意点

そのほかでは、コンボショート→エアクレセントの連続技がどのような状況でも入るようになった。これにより、コンボが入れば壁がなくても安定して大きなダメージが与えられるようになった。しかし、EXではガード回避というテクニックがあるので、前述のアースゲイルとうまく使い分けていこう。



これでコンボロングのケツを使うことも少なくなった。

また、このガード回避によりボルテックスストリームヒット後の追い打ちも確実に入れることができなくなったことも覚えておこう。



弓矢安定?
エミリオ

ちょっとだけマイナーチェンジを果たしたエミリオ。
闘い方は変わったのか?

担当:ワイルダーKEI

どう変わったのか?

見ための技の性質はそれほど変わったようには見えないが、微妙なところが変化している。さしづめ、マイナーチェンジといったところか。

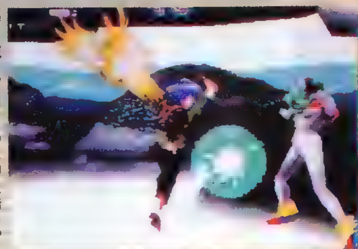
一番変わったのが、シャイニングアロー。射出速度が前よりも速くなった。壁を使わなければつながらなかったスペシャルコンボも、今回は壁を使わなくても連続技として成立する。ただし、弱→強→シャイニングアローのみで、弱→弱→強にした場合は、前回と同じように壁を使わないとシャイニングアローはつながらないので気をつけよう。

しかし、いくら壁を使わなくても、つながるとはいっても、EXになって回避バリアというシステムが加わっているので、このバリアを使いこなす人には事実上連続技にはならない。壁近くなら回避バリアは出せないので、この場合は大丈夫だ。

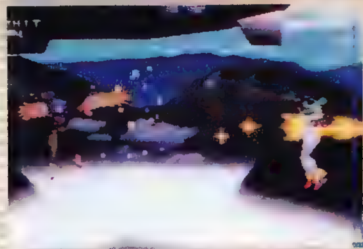
プリズムシールは、相手にガードさせることさえできれば、反撃されにくくなった。が、前回のような、方向補正能力はなくなってしまった。硬直の長さは相変わらずだ。はずすととても痛い。

そして、アークエンゼル。前回では壁を使えば連続技になったのだが、EX版では、非常につながりにくくなってしまった。一応つながらなくはないのだが、相手と壁の距離がぴったりと合っていないと、ほとんどつながらない。が、シールとアークエンゼルの射出速度が速くなり、アークエンゼルの威力がかなり増したようだ。リフレクターとシーカーレイに変化は感じられないが、一度光ってしまえばだいたい出すことのできたリフレクターだったが、今回は光っただけでは出すことはできなくなっているぞ。





弱→強→アローもこのとおり。



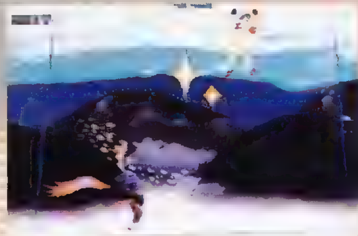
相手が回避バリアを使わないと連続ヒットになる。

闘い方も変わったのか?

エミリオ自体の闘い方に、大幅な変化は見られない。ただ、シャイニングアローが使いやすくなっているので、画面中央付近でもコンボスペシャルが狙えるようになっている。コンボロングを当てていた人にとっては、いささか慣れが必要になってくるだろう。

しかし、回避バリアを確実に出す相手には無効なので、こういう人には、やはりコンボロングが安定だ。壁近くなら問題はないのだけどね。

これで、もしコンボスペシャルでシャイニングアローが決まったのならば、シャイニングアローヒット後に、アークエンゼルを連続ヒットさせることができる。



アローを使ったコンボスペシャルから、



アークエンゼル。

その他には、弱→強→シャイニングアロー→クイックダッシュ→弱→弱→強→壁→プリズムシールが可能だ。既に壁近くで闘っているのならば、そのまま弱→弱→強→壁→プリズムシールとつなげよう。



アローヒット後に、

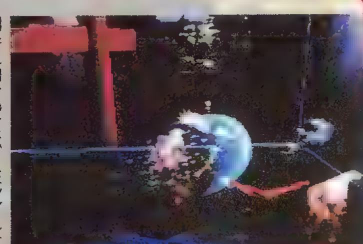


クイックダッシュで追いかけて攻撃。

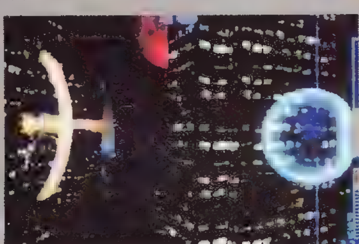
リフレクターとのコンビネーションがやりやすくなった

リフレクターとシーカーレイを使ってのコンビネーション。三角形型とか一直線型とか色々とあったよね。ここでは主に三角法のほうを述べよう。前回は、三角法でシーカーレイを当ててもクイックダッシュで相手は拾いにくかったが、今回はクイックダッシュ自体相手をホーミングするようになっているので、非常にやりやすくなった。ここからまた、コンボスペシャルにつなげることができる。これは非常にありがたいぞ。

また、バリアガードをしたままだとサイコゲージの減りが早いので、その相手のバリアの上にアローを重ねて出しておくのもいい。要するに、三角法などを使うとバリアガードされやすい。相手はバリアガードをしてから動こうとするので、そこを狙ってアローを出しておくのだ。それに、この方法は、間を遅らせてクイックダッシュで突っ込んでくる相手にも使える。アローをプリズムシールに置き換えてもいいだろう。なるべく、早目に出しておくことをお薦めする。



相手に向かってホーミングしてくれるので拾いやすい。



これぐらい早目を意識しよう。あくまでも意識ね。

サイキックフォース50万円コンテスト

ここに大賞堂々発表!!

応募者総数1000名以上!!

応募総数4000通！クオリティ超高！

タイトーとゲーメストの共同企画としてスタートした『サイキックフォース・50万円コンテスト』。

ご存じの方も多数おられると思うが、業務用サイキックフォースにはキャラクターごとの詳細なエンディングが存在してない。

そこで、『読者の皆にキャラクターごとのエンディングを考えてもらおう』との企画を中心に、サイキックフォース関連のイラスト、小説、コミック、コスプレ各部門を募集したところ、くるわくるわの4000通！

数だけでなく、各部門かなりレベルの高い作品が揃った。賞金のことはともかくとして、応募者のサイキックフォースに対する愛情の深さは、ただゴトではないことがありありと見てとれるだろう。

では、各部門の受賞者を堂々発表！

イラスト部門



大賞
北海道　EMI君

歪む世界の中、
それでも歩いていかねばならない魂たち。
無限の可能性と、たった一つの残酷な未来。
歯車は回り始めた。

準大賞
宮城県　栗田怜子さん



イラスト部門

キャラクター賞
福岡県　影子さん



イラスト部門

ゲーメスト攻略ライターズ賞
神奈川県　富岡美由紀さん



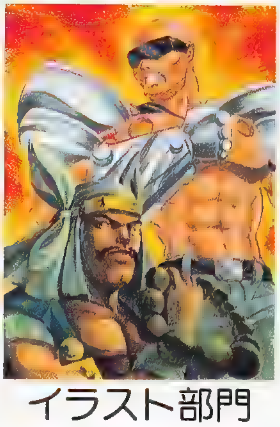
イラスト部門

ゲーメストワールド賞
宮城県　脇川峻帆さん



イラスト部門

タイトー賞
東京都　蟻部ジャマイカンふなさん
＆東京都　九右衛門さん



イラスト部門

イラスト部門総評♥

投稿数が多かったのが、このイラスト部門でした。

それぞれのキャラクター解釈で、そしてさまざまな手法で描かれたイラストはどれも力作揃い！

大賞に輝いた作品は、独特の絵柄に力強く込められたタダならぬ迫力、そしてサイキックの世界観を自分なりにまとめ上げた画面全体像が、審査員のハートをガッチリキャッチ。

準大賞の作品は、レトロな雰囲気を漂わせつつ、壮大な世界を描くといった離れ業を展開。一見、60年代の東宝映画のポスターを思わせる仕上がりだが、これも見事にサイキックの世界を描ききることに成功している。ナイス。

キャラクター大賞のウェンディは、濃い絵柄揃いの最終選考会の中で、一際目立ったパステルカラーが功を奏しての受賞。

タイトー開発賞は、タイトーの開発室の一部で熱烈なプッシュがあった作品。ゲイツの割れた腹筋と、玄真の益荒男っぷりに共感の嵐。

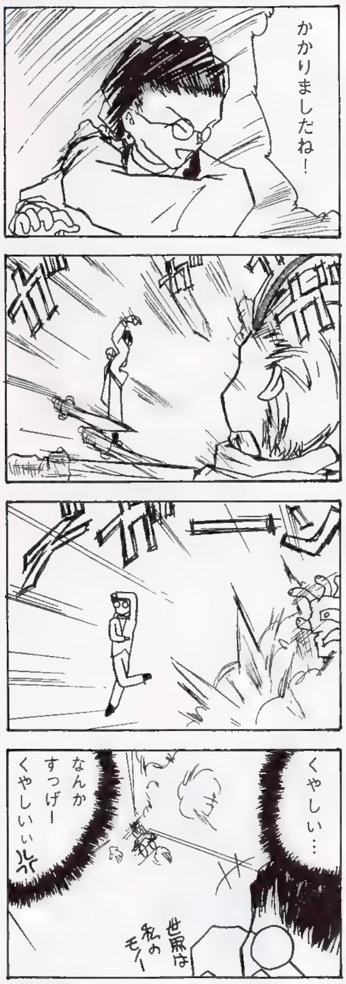
ゲーメスト賞の受賞は洒落たレイアウトが多大な決め手となった。絵柄センスいい感じなのはともかく、この絵はサイキックフォースというゲームをうまくとらえていると思うんだな。

ワールド賞のキースは、独特の色彩感覚と、作者なりのイメージが旨くからみ合ってる作品として好評でした。

審査員代表
石井ぜんじ・今日の一言
キャラ賞のウェンディ、いいッスね。
（神田YMCAにて）

コミック部門

やっぱウォンだろ



入賞
徳島県　土伊有間君

忍びよる世界征服

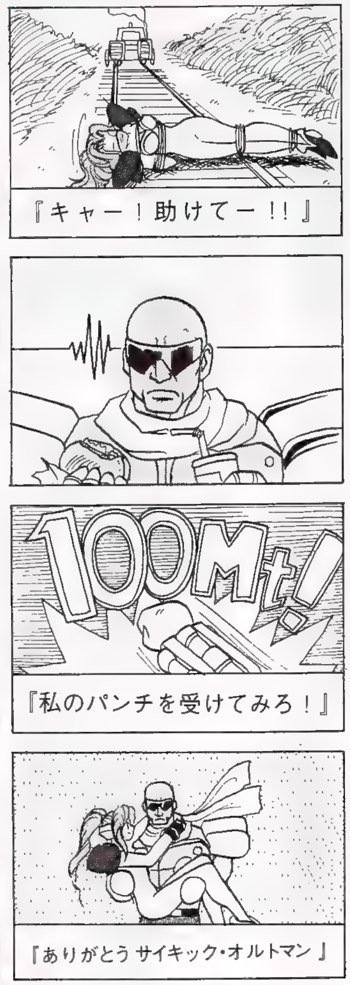


戦慄のテレパシー放送（ブロードキャスト）



入賞
東京都　佐藤浩範君

正義の使者



大賞・正義の使者
愛知県　星川八さん

コミック部門・選評

やっぱりタイトーっつーたらってな感じで『正義の使者』が一位。唐突に始まり何げに終わる。爽やかな展開も首脳陣に好評。

入賞の佐藤君…「忍び寄る世界征服」シリーズ第1弾は本誌バックナンバーのアイランドに載ってたりする。「やっぱウォンだろ」は、作者なりのウォン像ができあがってンのがミソか。

ひのさんの作品は、元はエンディング部門に寄せられたモノだが、特別にここに掲載。

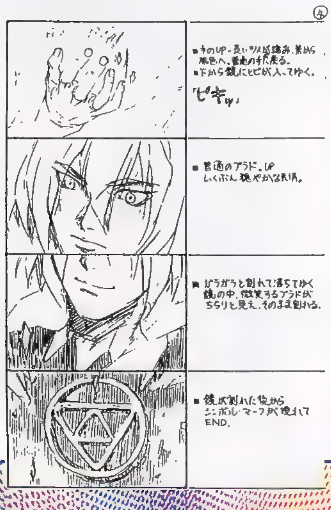
最終ノミネート作品

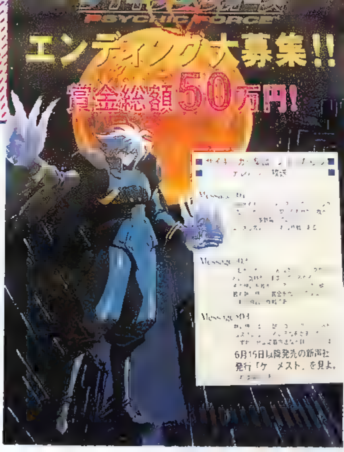
神奈川県　ひの鹿路さん











総合・ED部門大賞

受賞者からのコメント

設定資料の人物相関図を見た瞬間、秒単位の時間で、あの話はできあがってしまいました。

「ソニア（愛?）→キース」

ソニア使いだった私には、それで十分だったようです。

どうして「愛」じゃないんだろう、なんでハテナが要るんだろう。今まで単に、自分があやつるゲーム中のキャラクターだったソニアのことを、本当に理解したいと思いました。ソニアが何を考えていたのか、何を思って、キースとの戦いにおもむいたのか。

その答えが欲しくて書き始めました。

何かを書くなんてことに関しては全くの素人だった私がとにかくこの話を形にすることができたのは、そのためだったと思っています。考えて書いたというより、走りだした何かを必死で追いかけていたような…。

ソニアが答えを見つけられたのか、それが正しい答えだったのかは、私にも良く分かりません。公式の設定からはかなりかけ離れた部分もあるし、「結局、なにか決着がついたのだろうか」という終わり方をしています（2につなげて欲しいですから）。

ただ、私はサイキックフォースというゲームの、ゲーム性、ストーリーや世界観その他すべてをひっくるめて、惚れこんでしまいました。私が「書こうー」と思ったのは私なりの愛情表現のつもりです。同じようにこのゲームにのめりこんでしまった人たちに、ファンの中の一人として何かを伝えることができたら幸いです。

そして、「サイキックフォース」というゲームをつくって下さった方々への感謝の気持ちに、私の書いたものが多少なりとも代われれば…本当に、むくわれます。

井上多加志

大賞作品・選評

この人の凄いところは、サイキッカー達の心理、特に心のないはず!?のソニアの心を描きだしたところにある。分量の多さはちょっと反則だが、その描写のうまさは、初めて書いたとは思えない。個人的には、キースの凍らせて粉砕した花びらを、ウォンが元に戻すのが好き。

イラスト部門賞





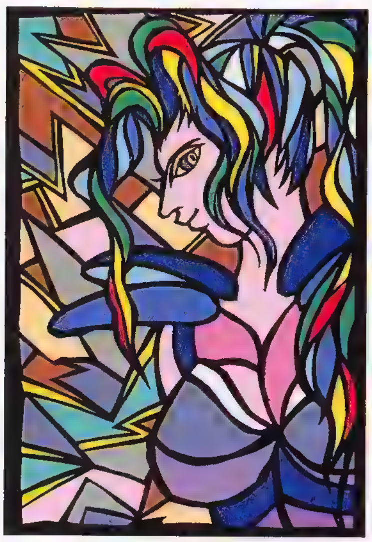
↑（北海道　KYONRI♥Rさん）



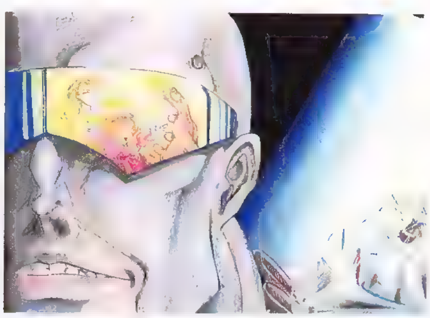
←（東京都　いぬまりあさん）

（岡山県　高丸万里江さん）→

最終ノミネート作品



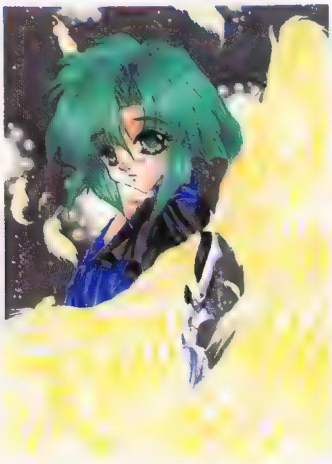
←（大阪府　KAZEさん）



↑（和歌山県　氷太郎さん）



→（福岡県　緋渡麻紀さん）



↑（東京都　咲羅さん）



↑（大阪府　沙門光さん）



↑（大阪府　大和風さん）



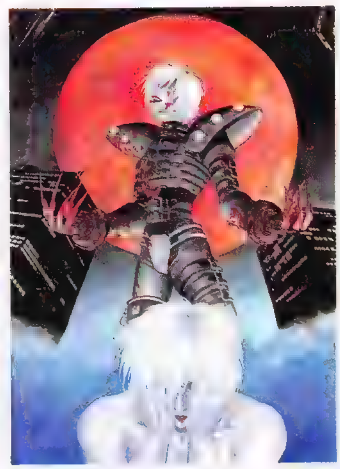
↑（北海道　ＲＩＮさん）



↑（愛知県　小野木祐典君）

『殺戮の欲望に身を任せて、ノア総帥・キースまで手にかけたブラド。
　その精神の奥に追いやられている、もはや僅かなものとなっている彼本来の意識は、キースの死を感じ取っていた。
　そして、それが「もう一人の自分」の手によるものだということも…。
（もう、僕に救いの手などない……！）
　自分の手で、吸いを求めた者を殺してしまったことに絶望した彼は、自らその意識を閉ざし、精神の奥に沈んでいった。
　夜の街に狂気の笑いが響き渡る。
　彼を止める者は、もはや何もない……！』

→（東京都　あるた☆みらさん）





↑（埼玉県　皆地らんさん）



↑（埼玉県　古谷るん太さん）



↑（東京都　小林俗物さん）



↑（千葉県　夢路キリコさん）

大賞

『エミリオ・ミハイロフ キャラクターという観点からの考察』
第2章・羽根（抜粋）

静岡県　庄古雅美さん

ゲーム画面でエミリオを見て、まず目に入るのはその背中の羽根である。それが、エミリオの最も特徴的な外見だからである。

この羽根は、「自ら発するサイコ（精神）エネルギーが具現化したもの」とある。確かにその通りだと思う。

そしてそれは、潜在能力はエミリオが一番強い、ということへの理由付けにもなる。小さな体に収まりきれずに具現化してしまうほどに、エミリオの能力は強いのだ。

ただ、「形」となって外に現れた能力、それがなぜ「羽根」なのか。そこには疑問が生ずる。羽根でなくてもよいのだ。

（中略）

『翼は、天使の絵の中で最も天使らしさを表す身体的特徴である。それは霊と力と素早さを示すものだ。翼が天使を天高く持ち上げることは、おおいなる自由、すなわち天使たちが地に縛り付けられている者たちに卓越していることと、人間の日々の営みを、広く憐み深い理解をもって見守っていることを示している。』

本来ならば、天使の翼というものは、こういった意味をもっている。しかし、それを知らずに「力」を「天使の翼」として具現化したエミリオは、逆にこの翼によって自らを迷い縛り付けてしまったのだ。

蛇足ではあるが、私はエミリオのそれに対して「翼」という表現は使わない。エミリオの背にあるそれは、私の想像の中の天使の持つ翼の、厚み、柔らかさ、温かさにいまいち欠くからである。しかしそれは、はかなげに輝いている。それゆえ、私は「羽根」という。

文章部門

準大賞
サイキックかえうた

♪腹出し　なんて　気にしないわ
お帽子　だってだってだって
お気に入り
風を吹かすの大好き
ゴミを飛ばすの大好き
私は　私は　私はウェンディー

空を見上げていると
ちょっぴり哀しい
そんな時はこうするの
対戦相手に
当たって　当たって
当たってウェンディー
泣きべそなんて　さよならね♥
ウェンディウェンディ

キャンディキャンディの節で

文章部門・選評

この部門にもかなりの数の力作が集まった。キャラごとのサイドストーリーや対戦日記などが大半を占める中、異彩を放っていたのが、今回選に入った2作品である。

大賞に輝いた『エミリオ・ミハイロフ　キャラクターという観点からの考察』は、もとは『エミリオ・ミハイロフについての研究論文』という、2章立ての作品であったが、大賞対象（ん?）にさせて戴いた。

エミリオというキャラクターを、外面のみならず、内面まで深く考察した研究眼は見事。独特の切り口をもって展開するその解析経緯は、自分なりのエミリオ像を過不足なく描き出すことに成功している。

一方の替え歌だが、これは若さあふれるチャレンジ精神が審査員に受けたようだ。全部で3番まであるのだが今回は2番のみを掲載させて戴いた。



入賞

福岡県　藤縄和彦君

超能力部門



入賞

石川県　天我君

コスプレ部門



大賞



東京都　IORさん

最終ノミネート作品

『TOKYO PRISON』





東京都　鈴木正人君

コスプレ部門・超能力部門・選評

コスプレ部門も粒ぞろい、全体的にベルは高かったと思います。その中で大賞に推されたのが、IORさん扮するブラドでした。ここまでくると気合の入り方が違います。

超能力部門は、写真ネタやビデオや工芸やらモロモロ、サイキックフォースをネタにした何でもアリの部門。

天我君のは見る者をあうと唸らせる脱力感に加え、随所にちりばめているさりげないこだわりがポイント。

ウェンディの胸像、これのどこが超能力かと言うと、何と製作日数2日。これを超能力と言わずして何というか。

TOKYO PRISONは、サイキックフォースの世界観をベースに、オリジナル脚本で撮られた自主製作活動写真。第13超能力研究施設『東京プリズン』に起因する、サイキッカーたちの因縁を描いた作品です。

総評

このキャンペーンでは、全国のさまざまな人から、非常に多くの反響を頂いた。本当にいろんなタイプの人から、いろんなものが送られてきた。

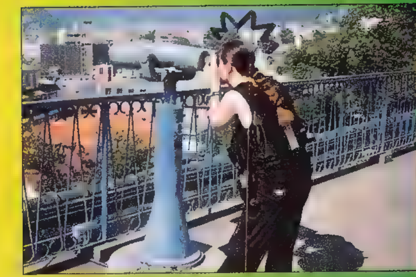
イラスト部門などにも、手間ヒマがかかった秀作が多かったが、眼についたのはやはりエンディング部門。ゲームでは多くは語られないが、キャラクターへの思い入れから、彼らの行く末はファン最大の関心事だったと思う。

なぜ、これだけPFが、多くの人の心を捉えたのだろう。それは、PFが、ゲーム界の異端児だったからだと思う。他の人とは違う特殊な人々、それがサイキッカー。彼らは何かのコピーではなく（多少影響を受けているにしても）、まぎれもなくオリジナルであったからではないだろうか。

オリジナルは、人の心を捉える。そしてまた、送られてきた作品の中でも選者の心を捉えたのは、ありがちなものではない、オリジナルな応募作であった。人とは異なる宿命を持ったサイキッカーを、平凡な人としての尺度で測ってはならない。その精神なくして、サイキッカーは理解できない気がする。

ただ、奇天烈なだけでは、人の心を打つオリジナルとは言えない。人に認めさせる内容あってのオリジナリティだと、私は信じたい。そのことは、すべてに当てはまる。今回の応募優秀作にも、ゲームとしてのPFにも、そしてキースたちサイキッカーの未来についても…そう思う。

ゲーメストアイランド
圧倒的、あまりに圧倒的



学生のみんなは、もう２学期も始まって、そろそろ学校生活も軌道に乗ってくる時期じゃないかな？２学期と言えば、やたら転校生がやってくる時期として全国的に有名。君のクラスには転校生はやってきたか？来てない？そう。では３学期に期待せよ。

割とどうでも良いような心配をしつつ、今回もカラーアイランドは始まるのであった。



⬆（東京都　アグリ君）　☆来い、地上最強の一枚岩を見せてやる！



⬆（山口県　未和さん）
☆今回の冒険はこの２人がキーパーソンでしたな。



⬆（東京都　堀田遺央モフるさん）
☆実はわりとディープな所で盛り上がっていたのだった。



⬅（埼玉県　万里あきらさん）
☆遠出したときに限って降られるのよね～。



⬆（宮城県　虎５５０さん）
☆登場するたびに性格が変わっている気がするのは気のせいですか。



➡（沖縄県　チャリオット激愛青空うるるちゃん）
☆ちょっと前のハガキですが復活。そいやアイランドムツクでも大復活大会をやっとるんでそっちもウース。



⬅（東京都　わしさん）
☆実はコスプレマニアだったことが判明したモリ子さん。単に趣味だったのね…。



➡（愛知県　飯島匡さん）
☆其は何ぞ、其は力在りしもの。ただ無垢。色の無い、力在りしもの。

あなたの物欲満たします

ゲームキャラクタープライズコレクション96'秋

最近、町のゲームセンターでビデオゲームに勝るとも劣らない人気のプライズマシーン。ちょっと前まではプライズマシーンといえばクレーンゲーム、景品といえばぬいぐるみが主流だったけど、最近はプライズマシーンも景品もいろんな種類のものが出てきたよね。そこで今回はその景品を大特集しちゃうぞ。また、この特集で紹介した景品を各メーカーさんから大量に提供してもらったから、プレゼントコーナーのほうもチェックしてね。

担当：詩織ちゃん命のコドモ

コナミ



ときめきフォーク&スプーン

このアイテムも、ぜひメモラーならゲットしておきたいアイテム。マグカップとあわせて使おう。



ときめきマグカップ

ときメモラーとして絶対にゲットしたいアイテムのひとつ。このマグカップで飲むコーヒーで朝をむかえれば、今日も一日いい感じ。



ときめきなんでもシート

いわゆる世間でレジャーシートと呼ばれている物のときメモ版。しかし詩織ちゃんや如月さんの顔の上に座るなんて失礼なことは、ときメモラーとしてやってはいけないことなので、ポスターとして壁にはるのが妥当な所か。



ときめき腕時計

色が割と目立つので、さすがにこの時計を腕にするのはつらいものがある。カバンなどにさりげなく付けるのが通。

ときめきバンダナ

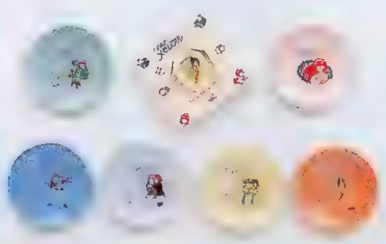


詩織さん、美樹原さん、鏡さん、優美ちゃんの４種類。頭に巻いてもあまりときメモグッズにみえないので、さりげなくメモラーをアピールするのに最適。



ときめきビッグバッジ

読んで字のごとく巨大なバッジ。しかし、いかんせんデカすぎるため、いまいち使い道に悩むところだ。



ときめきプレート

このお皿を実用品として使用しても良いが、お皿を飾るためのスタンドが同梱されているから、インテリアとしてお部屋に飾ってあげるのも良し。

ときめきTシャツ

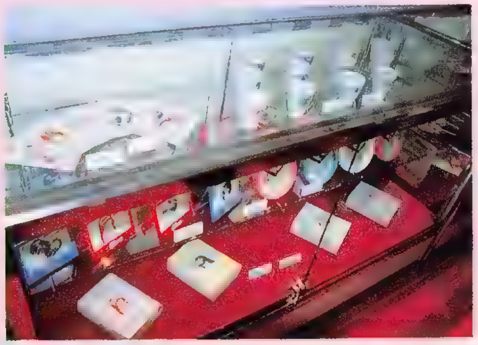


これもメモラーならゲットしておきたいアイテムの一つだが、これを着て町中を歩くのはかなり勇気がいるものと思われる。余談だが、筆者がコナミへ行くときに、ウケ狙いで詩織ちゃんのTシャツを着ていったら、コナミのときめき担当の人に「そのTシャツ、本気で着てたらどうしようかと思いましたよ」と言われ、わりと冗談が通じなくてちょっとブルー。

GAMECHARACTER PRIZECOLLECTION

またまた出ました、ニューアイテム!!

先日東京ビッグサイトでおこなわれた「1996東京ゲームショー」で、早くもときめきメモリアルプライズコレクションの新製品が展示してあったぞ！今回展示してあったアイテムは「ときめきディスクコレクション」「ときめきフリーカップ」「ときめきフォトスタンド」「ときめきウォールクロック」「ときめきボックスティッシュ」の５種類。みんな今年中には順次発売されるらしいので、みんな首を長くして待っててね。





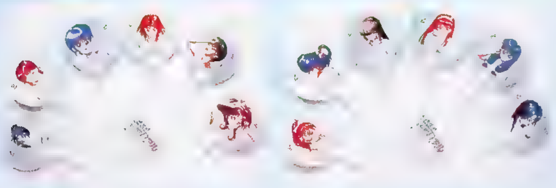
ときめきキーホルダー

詩織ちゃんたちがとっても可愛いデフォルメキャラになったアイテム。おそらくゲームクリア後に表示出来るようになるマスコットをイメージした物とおもわれる。美樹原さんの頭のヘルメットぐあいの出来が最高。



ときめきソーラー電卓

いわゆるカード型電卓のときメモ版だが、カード型電卓ゆえにボタンが押しにくく、いまいち使い勝手が悪い。



ときめきミニうちわ

とっても季節感あふれる一品だが、うちわとしての実用性は無いに等しい。持つところに吸盤が付いているので、アクセサリーとして壁や車のフロントガラスにくっ付けよう。



ときめきメモ帳、ノート、お約束メモ、アドレス帳

ときメモプライズコレクションの中でもかなり実用的なアイテム。オススメはアドレス帳。思い出せる限り友達の名前を書き込んでいこう。



ときめきトランプ

このトランプの笑えるところなのが、ジョーカーの柄があの、ときメモ界で有名な目つきの悪いコアラというところだ(笑)。このトランプでババぬきやって、ババをひいてもコアラッキー？



ときめきカンペン

学生メモラーなら絶対に使用しなくてはならないアイテム。しかし授業中に机からカンペンを落とすと、先生に文句を言われることが多々あるので要注意。



ときめきピンバッジ

各キャラクターのバッジが2種類セットになったオトク感あふれる一品。帽子、カバンなどにオシャレに付けよう。

「ときめきメモリアル」ポスター

バンプレストのプライズマシーン「ポスタードリーム」用の景品ポスター。大衆がときメモポスターの登場を待ち望んでいたためか、機械に湯水のごとくコインを投入するメモラー達が各地で続出。ときメモの人気っぷりを見せつけた。まだ全キャラが登場していないので、早く第2弾の登場が待たれる。

発売：コナミ㈱

販売：㈱バンプレスト









ポスタードリーム

バンプレスト

同級生２グリーティングカード





バンプレストのプライズマシン、マグネッくる用の景品のグリーティングカード。よくわかんないが、とりあえずカードだ。内容は２が中心で、当然よしこ先生25才独身高校教師は出てこない。なぜだ。





マグネッくる

同級生、同級生２ポスター

ポスタードリーム用の景品ポスターだ。一部法律に触れるので詳しく書かないが、わたしゃこれを完全コレクションするためにガミラス星の一つや二つ軽く吹き飛ばせるぐらいのエネルギーを使ったものだ。しかし、それでもよしこ先生は出てこないのだ。世の中まちごうちょる。



















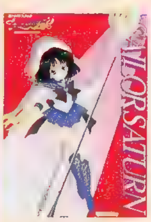

ポスター・ドリーム

美少女戦士セーラームーンセーラースターズポスター













レジャーシートタイプ



「スーパーメイクアップ」

コラム　始まりはセーラームーンから？

プライズ界の革命児

おそらく現在のアーケード業界に様々なプライズものが登場するきっかけになったのが、このセーラームーン専用のプライズマシーン「スーパーメイクアップ」と、セーラームーンシリーズのポスターだと考えられる。今でこそ様々なキャラクターのプライズマシーンや景品が登場しているが、このマシーンが登場する以前は、せいぜいキャラクター物の景品といえばキャッチャー系のぬいぐるみぐらいしか無かったような気がするし、それ以外考えられなかった。

そこにこの革命的なプライズマシーン「スーパーメイクアップ」とセーラームーンポスターの登場により、各メーカーから実に色々なプライズマシーンとキャラクターの景品が登場した。景品にいわゆる「ポスターもの」を定着させ、今のアーケード業界におけるプライズ物の隆盛を生んだのは、このマシーンとポスターが大きな影響を与えたのは、ほぼ間違いない事実だろう。

[illegible]



同級生、同級生2キーホルダー

ガチャ王用の景品キーホルダー。キンケシのころに比べると、最近の景品は格段にできが良くなっていて、もぉ俺は俺は／ふむぅ、辛抱たまらん〃ってな感じ。お目当てのブツが出てきたときの嬉しさは言葉では形容できないね。俺の家と愛車「世界制服号」の鍵には唯がぶら下がっている。これがまた八重歯まで再現されていて、「クックック、お主も悪よのぅ」ってな感じですこぶる良い。気分で舞や美穂に付け替えている今日この頃。

同級生、同級生2ぬいぐるみ



いわゆるキャッチャー系の景品。友美の眼鏡ミニスカ姿はチョモランマよりもポイント高し。命にかえてもゲットせよ。個人的には、よしこ先生熱烈希望。



同級生、同級生2ソフトキーホルダー

これもグリティグカード同様マグネッくる用の景品。サンプルを見たが、非常に出来が良い。このままシリーズ化してほしいところだが、なんで桜子がいない？それが俺様不満ふまーん。

カンカン倶楽部



同級生1 [illegible]

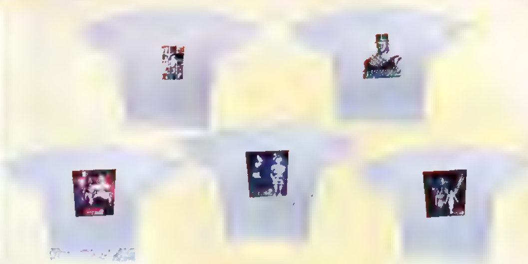
カンカン倶楽部用の景品。貯金箱タイプと缶ケースタイプの2種類ある。アタリがあって、缶の底に唯がプリントされているものがそれらしい。それよりも貯金箱の中に入っている紙？が気になるが、もったいなくて開けられない。この貯金箱で500円玉貯金をしているが、一杯になったらいったいいくら貯まるのだろう？

ナムコ



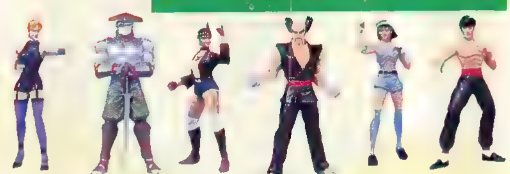
鉄拳2マグネット

イラストの裏に薄い磁石がついたアイテム。子供の頃、こういうやつをいっぱい冷蔵庫に付けてたのを思い出して、ちょっぴり懐かしくなった一品。みんなも冷蔵庫に付けよう。



鉄拳2Tシャツ

Tシャツもキャラクターグッズの定番。ジャック2やデビルカズヤなど、わりとマニアックなキャラがプリントされているアイテムだ。これも全キャラ登場して欲しいアイテムだ。



鉄拳2リアルフィギュア

最近プライズ界で流行りのキャラクターフィギュア。平八、準、ヨシミツ、ミシェール、ニーナ、ロウの6キャラしか商品化されていないのが悲しい。中ボスを含めた全キャラを商品化して欲しいところだ。



ソウルエッジぬいぐるみ

プラスチック製の武器を常備しているというかなり凝った作りのぬいぐるみだ。



ソウルエッジジグソーパズル

ソウルエッジの景品の中でも1、2を争う出来の良さのアイテム。ソウルエッジものの景品は数が少ないので、もし見つけたら無くならないうちにやっておこう。



鉄拳2ディフォルメキーホルダー

どこのメーカーにもいえるが、最近のキーホルダーは出来が良い／こんな小さなものなのに、全然手抜きが感じられず、むしろ気迫さえ感じさせる。特にナムコはこれに力を入れているらしく、これからもじゃんじゃん新製品を出していくらしいぞ。今のところ決まっているところでは、鉄拳2の中ボスや2Pカラーなどをすべてのキャラを商品化するらしいぞ。こいつは期待大だ／



ソウルエッジコルクジグソーコースター

ジグソーパズルとしても遊べるコルク製コースター。1Pキャラと2Pキャラ二枚一組でセットになったかなりマニアックなアイテム。



ソウルエッジルームランプ

これも景品としては珍しいタイプのアイテム。枕元なんかに置いてあげよう。余談だが、筆者はこれを見たとき、ロゴの部分がスイッチだと勘違いして、「つかねーなー」といいながら一生懸命ロゴを押し続けたが、スイッチは裏の目立たないところにあるからみんな気を付けよう。



ソウルエッジスタンドロック

ソウルエッジの景品で嬉しいのが、ひとつひとつちゃんとそのアイテム用にイラストを描きおろしてくれるところだ。この時計ももちろん描き下ろし、机の上やベッドの脇などに置いてあげよう。



ソウルエッジウインドウシェード

描き下ろしイラストを使った巻物型の細身ウインドウシェードという珍しいタイプの景品。車の日除けなどに使おう。

セガ



バーチャファイターキッズぬいぐるみ、キーホルダー

もとがデフォルメキャラなため、わりとプライズものにしやすいキャラクター。かなりゲームに近い出来に仕上がっていて、なかなかいい感じのアイテム。



バーチャファイター3マウスパッド

今年最高の話題作、バーチャ3のプライズが早くも登場。マウスパッドっていう、実用的なところがなかなかグッド。



セガオールロゴキーホルダー

セガのゲーム命な人は絶対にゲットしたいアイテム。ゲームのロゴだけじゃなく、AM2研のロゴまであるのがマニア心をくすぐる一品。



セガ・オールスターズカラーリブTシャツ

これもセガゲーマーならゲットしたいアイテムの一つ。これを着てゲーセンへ出かけよう。



バーチャロンタペストリー

バーチャ2に続いてバーチャロンもタペストリーに登場。写真は開発中のものだが、発売バージョンのデザインはこのタペストリーのためになんと描き下ろしたものになるのだ!! 11月に登場予定らしいので見かけたら速攻でゲットだ！このチャンスをのがしたら、一生お目にかかれないかもしれないぞ。



バーチャファイター2 タペストリー、ミニタペストリー

これもプライズものとしては珍しいアイテム。イラストも綺麗でカッコイイため人気があり、出回ってもすぐになくなってしまうという人気アイテムだから、見かけたらすぐにゲットしよう。



ソニック・ザ・ファイターズぬいぐるみ

ソニックといえば、ぬいぐるみにならなけりゃ世間が納得しないキャラクター。テイルズが超カワイくってオススメ。





エヴァンゲリオンポスター、キーホルダー

今、大ブレイク中のエヴァンゲリオンも、ポスターとキーホルダーでプライズに新登場！ポスターのほうは、全10種＋αで、ポスターヒーローズ用の景品として登場だ。＋αが何なのかはまだ秘密だけど、ゲットできたら超ラッキーかも!?

写真はすべて開発中の商品です。

GAMECHARACTER PRIZE COLLECTION

ビデオシステム



ファイナルロマンスRポスター

最近ブームの景品ポスターのファイナルロマンスR版。B2ポスター9種類、等身大ポスター2種類の全11種類。すぎやま現象氏描き下ろしのイラストが嬉しい。



フィギュア倶楽部 ファイナルロマンス2

高さ約7㎝という大きさながら、その出来は特筆もので、とてもこんな小さなスケールのフィギュアの出来とは思えない。



ファイナルロマンスR コレクションドール

これは高さ約13㎝のファイナルロマンスRの人形。これもなかなかマニア心をくすぐるアイテムで人気爆発まちがいなし。



コミック倶楽部アイドル麻雀ファイナルロマンス2

プライズものとしては、おそらく業界初の試みがなされているアイテム。ファイナルロマンスRも、超出てほしいって感じ。

カプコン



カプコンオリジナルキャラクターノート

カプコンのプライズマシーン「パラダイスコンボ」の景品ノート。ストZERO、ヴァンパイア　ハンター、サイバーボッツなどのアーケード物と、ロックマンシリーズやブレスオブファイアなどの家庭用物とがあり、カプコンファンウハウハって感じ。



パラダイスコンボ



スーパーストリートファイターⅡX、ストリートファイターZEROキーホルダー

ぬいぐるみとならんで、キャラ物の景品としては定番のアイテム。全体的に出来がよいが、中でもローズの髪の毛の出来は脱帽物。今度はサイバーボッツなんかが出てほしいなあ。



ヴァンパイア　ハンター　BIGサイズキーホルダー

カプコンのプライズ商品最新作。キーホルダーとしては約8㎝というビッグサイズ。サスカッチの口の開けぐあいと、ビクトルのアホヅラが微笑ましい一品。ビシャモンの奥さんもマル。



ストⅡ アナログ腕時計

オシャレなスウォッチタイプの腕時計。言われないとストⅡの時計と気が付かないようなアイテムなため、わりと普段でも付けられるアイテムだ。

SNK

「ゲームキャラクタープライズコレクション'96秋」お楽しみいただけたでしょうか？どのメーカーも次から次へと新しい機械や景品を開発してくれるから、これからどんなものが登場するか楽しみだね。ところで、今回この企画にご協力いただいたメーカーさんから、読者のみなさんのために大量にプレゼントをちょうだいしたから、プレゼントコーナーのほうものぞいて見てね。もしこの特集の評判がよかったら、第2弾、第3弾と続けていきたいと思うので、その時はよろしくね。それじゃまた逢う日まで。



餓狼伝説スペシャル、サムライスピリッツ、ザ・キング・オブ・ファイターズぬいぐるみ

これもセンスよくかわいくデフォルメされたアイテム。タン先生の挑発っぷりと幻庵の目つきが笑いをさそう。

ザ・キングオブファイターズ'95、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣、龍虎の拳外伝キーホルダー



わりといい感じにデフォルメされたSNKキャラキーホルダー。みんななかなかカワイイので、SNKファンは全部揃えたくなるところだ。


3D REAL SHOOTING GAME
KONAMI
ソーラーアサルト
SOLAR ASSAULT™
GRADIUS
KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
グラディウス、新章突入。
敵恒星型機動要塞を撃破せよ。
周辺惑星群への侵略を開始、再び全宇宙は戦火に包まれた
ビックバイパーとロードブリティシュ
全宇宙の命運をかけた新たな戦いが、いま始まろうとしている
体感
可動筐体で
新登場！
666
573


"Winding HEAT" IS AN ORIGINAL GAME DEVELOPED BY KONAMI CO.,LTD. KONAMI CO.,LTD. RESERVES ALL THE COPYRIGHTS, TRADEMARKS AND OTHER INDUSTRIAL PROPERTY RIGHTS WITH RESPECT TO THIS GAME. © KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
KONAMI
TWIN TYPE
ワインディングヒート
Winding HEAT™
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
リアル峠バトルで熱く燃えろ!
●ツインタイプキャビネットで2台通信。最高4人の対戦プレイが可能。
●すべてがリアル。一般公道をモチーフにした、現実味溢れるハイクオリティなゲーム画面。
●アクセルコントロール、シフトチェンジなど、車の操作性を徹底追及。単なるドライブゲームの枠を超えた、本格レーシングゲーム。
●ビギナーからマニアまで興奮させる、本格的なドリフト走行を実現。
●業界驚然! 驚異のコーナー数。まさにワインディングの感覚を再現
ツインタイプキャビネットで新登場!
(W)×1,460(D)×1,870(H)mm.
●使用電源:AC100V±10%(50/60Hz)
●金庫容量(100円硬貨):3,000枚
※記載されている製品の仕様・内容は予告なしに変更する場合がございます。ご了承ください。
"WINDING HEAT™" is an original product developed by KONAMI CO.,LTD.KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787

光の嵐、吹き荒れる
RAYSTORM
レイストーム

©TAITO CORP. 1996

STAGE6までの敵キャラデータ、7面クリアパターン、8ロックの1面稼ぎ攻略とまだまだ盛り上がっていくぞ!!

（担当）レイ研：内神田本部長代理補佐…の隣の席のKKY-いなりん

ワンランク上の稼ぎを目指して

このゲームでスコアを稼ぐために重要なことは、基本点数の高いザコをできるだけ最後のほうにロックして高倍率を賭けてやるのである。このデータを参考に、より良いロックオンのパターンを作ってもらいたい。



なるべく点数の高い敵を後に回せば、1機で10万点以上獲得することも可能。

ザコ敵データの見方

まずは左の表を見てもらいたい。①は敵キャラのCGで②はその名前、というのは問題ないだろう。

③のところには記号が入るのだが、これは敵キャラのタイプを表している。

Ⓢ同…自機と同じ高度に出現する敵
Ⓢ低…自機よりも低い高度に出現する敵
Ⓢ上…自機よりも低い高度に出現してから、同高度まで上昇する敵
Ⓢ下…自機よりも高い高度に出現してから、同高度まで下降する敵
Ⓢ戦…戦車
Ⓢ砲…砲台
Ⓢ地…地上配置物

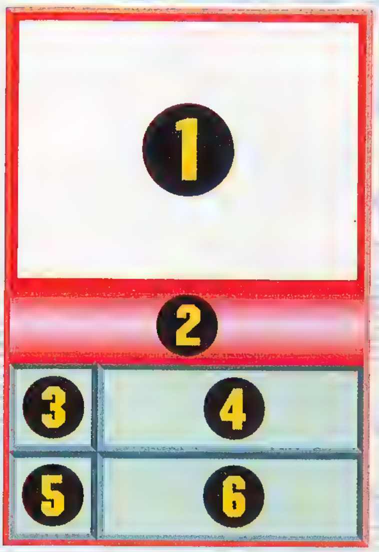
④のところはその敵キャラの出現するステージが入る。

⑤のところはその敵キャラのロックオンレーザーに対する耐久度が入る。この耐久度が1の敵にはロックオンの倍率がかかるのだが、耐久度が2以上の敵には倍率がかからない。

この堅い敵に何回ロックして他の敵にロック、残り何回ロックできるから…というようにパターンを考えていこう。

⑥のところは敵キャラ（その出す弾）のスコアが入る。耐久度が1でこのスコアが高い奴を要チェック!!

とりあえず今回はSTAGE6まで紹介しよう。





オベロン	
同	1・2・6・7
1	100pts.



エリヌス	
下	1
10	1000pts.



ゴルゴネイオン	
戦	1・2・3
1	200pts.

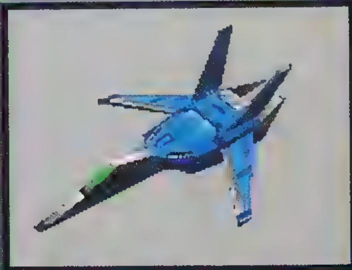


コリオレイナス	
上 同	1・3・5・6・7
1	ST 1・3・5・7…100pts. ST 6…500pts.(機雷100pts.)



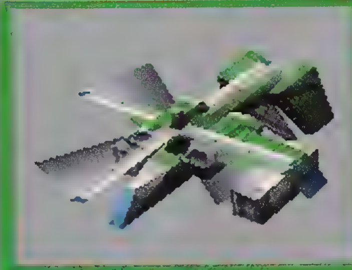
ブルートゥス

㊤	2·3
1	100pts.



ファフニール

㊦㊐㊤	1·6·7
1	ST 1…200pts. ST 6·7…100pts.



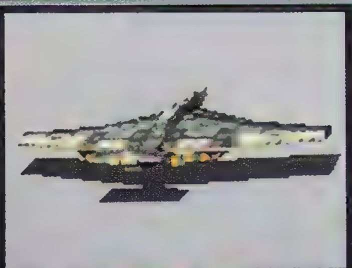
クラサス

㊐㊤	1·7
1	100pts.



ラーズグリーズ

㊦㊤	1·2·6
ST1…2 ST2…6 ST6…10or5	ST 1·6…1000pts. ST 2…1500pts.



E09

㊞	2
1	500pts.



ネプチューン

㊦	2
2	1000pts. (ミサイル 100pts.)



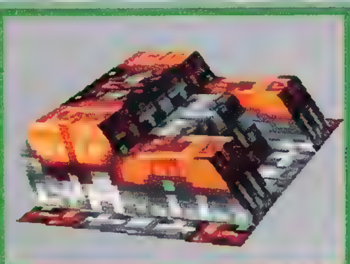
ケルビー

㊦	2
1	200pts.



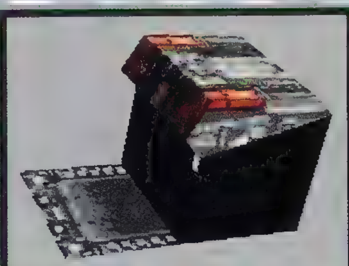
シグルーン

㊐	2
1	100pts.



M1

㊞	2
1	500pts.



HATC

㊞	2
1	500pts.



ARM

㊞	2
1	500pts.



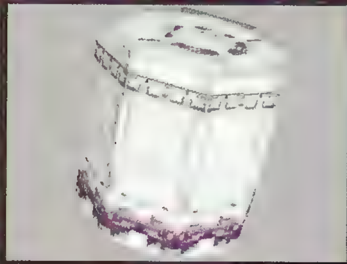
E11

㊩	2·7
1	300pts.



ローレライ

(低)	3
1	200pts. 赤いタイプ…4000pts. (ミサイル…100pts.)



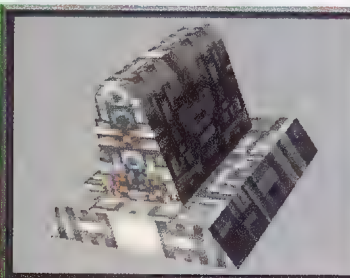
TANK

(地)	2
1	400pts.



POLE

(地)	2
1	300pts.



M2

(地)	2
1	500pts.



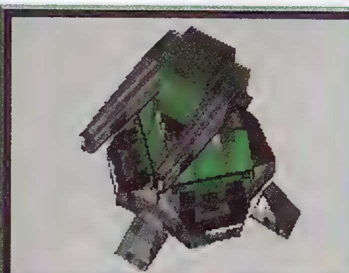
ロムルス

(下)	4・5
1	200pts.



TANK

(地)	3
1	400pts.



E12

(砲)	3・5・7
1	本体…500pts. 砲塔…300pts.



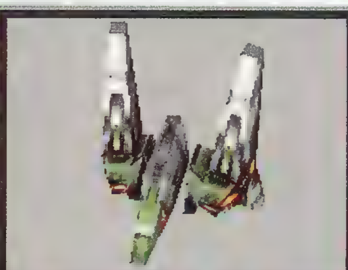
ドレイク

(同)(上)	3・5・7
ST3…18 ST5・7 …12	1000pts.



ラルヴァ

(上)	4 ボスシーン
3	500pts.



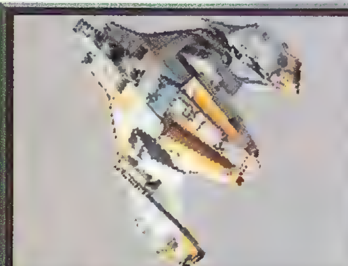
ガイウス

(上)	4
1	300pts.



レムス

(上)(同)	4・5
1	500pts. (機雷…100pts.)



セレス

(上)	4
18	1000pts. (ミサイル…100pts.)



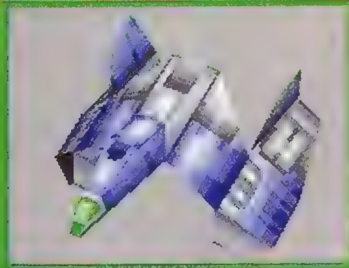
MISS

㊞地	4
本体…3 ハッチ…1	本体…10000pts. ハッチ…500pts. (ミサイル…100pts.)



LASE

㊞地	4・5
本体…3 レーザー砲…1	本体…10000pts. (攻撃してこないもの 本体…5000pts.) レーザー砲…300pts.



リビウス

㊤	4・5・7
1	ST 4・5…200pts. ST 7…300pts.



カトゥルス

㊤	4・5
2	100pts.



ゲオルギウス

(戦)	5
1	200pts.



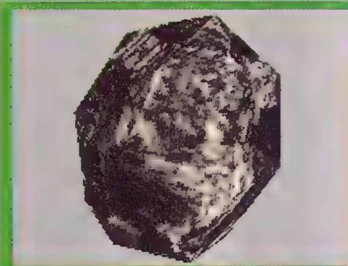
クレイジービット

㊂	5
3	100pts.



セルキー

㊤	5
1	100pts.



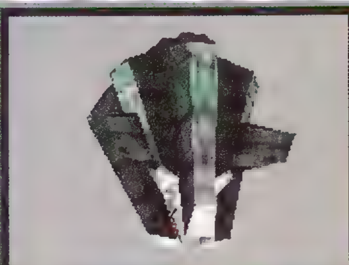
ASTM

(地)	5
2	200pts.



ブラック・アニス

(同)	6
12	2000pts.



バグベア

㊤	6・7
5	1000pts.



カリアッハ・ヴェーラ

㊤(地)	6・7
ST6…16 ST7…3	1000pts. (ミサイル…100pts.)



トール

(同)	6
1	100pts.

最終防衛ラインを突破しろ!
ステージ7
JUDA CENTRAL SYSTEM　SECILIA

敵の配置を覚えてしまえば、意外に楽に抜けられるぞ。

担当：KMT

いよいよセシリア内部へと突入するステージ7。このステージでは、戦車などの地上からの攻撃が激しいので、敵にロックをかけたらすぐにロックオンレーザーを発射していこう。へたに色気をだしたりすると、すぐに追い込まれてしまうぞ。

なお、このステージでは、同高度の敵があまり出現しない。そのため、必要のない所では、ショットを撃たないようにしよう（敵弾が見づらくなるため）。

レーザー砲台はすぐに破壊しろ

ステージが始まると、低空よりヘリが出現するので、ロックをかけてさっさと倒してしまおう。

ヘリを倒すと、砲台のラッシュ地帯となる。ここは、まず画面上のほうに移動し、赤い戦車4匹を素早く処理しよう。赤い戦車を倒したら、せりあがってくるレーザー砲台の所にロックオンのサイトを合わせておき（写真①）、レーザー砲台にロックがかかったら、もう片方のレーザー砲台のほうに移動しつつロックオンレーザーを発射しよう。あとは、そのまま横に移動して残ったレーザー砲台を破壊すればOKだ。

このレーザー砲台は、素早く破壊しないと非常に危険なので、必ず最優先で破壊しよう。



写真①レーザー砲台は、出現と同時に破壊できるようにしよう。

このあと、赤戦車×2、青戦車×4がでてくるわけだが、赤戦車はさきほどのレーザー砲台のそばから移動してくるので、レーザー砲台を破壊するときに、一緒に倒しておくといいだろう。青戦車は、写真②の位置から動かないので、飛んでくる弾に注意しつつロックをかけて破壊しよう。

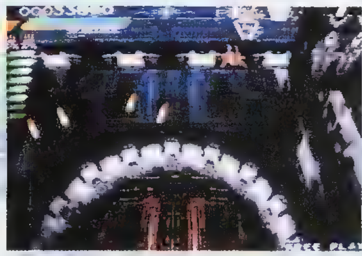
ここは、できるだけ素早く処理して、このあとに出てくるレーザー砲台に備えられるようにしておこう。レーザー砲台は、さきほどと同じやり方で問題ないぞ。



写真②一応、戦車の撃ってくる弾の間をよけることもできる。

最初の砲台ラッシュ地帯を抜けると、再び低空よりヘリが出現する。ここでは、5機×2の計10機でてくるのだが、低空にいるうちに倒してしまえば、特に問題はないだろう。

次に青戦車が左右から2台ずつ、計4台出てくるのだが、こいつらは、左右どちらかの2台をまとめて倒し、それから残ったほうの2台を倒しにいくといいだろう（写真③）。ここは、素早くやらないとレーザー砲台に対処できなくなってしまうぞ。



写真③前のほうに移動して、戦車2台にロックをかける。

レーザー砲台を破壊したら、すぐに左右にある固定砲台を破壊しにいこう。ここらへんは敵の弾がかなり激しいので、左右に大きく動いて弾をかわそう。

固定砲台を破壊したら、素早く写真④の位置へ動き、青戦車を破壊する。青戦車は全部で6台いるのだが、ここでは4台ぐらい倒して、後ろに下がって弾をかわそう。



写真④戦車が交差するところを狙って一気にロックをかける。

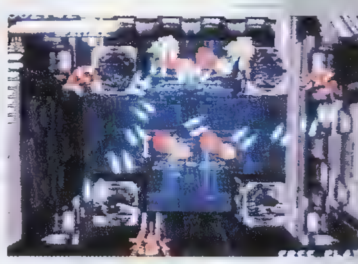
残った青戦車2台とこのあとの固定砲台地帯は、左右に大きく動いて弾をかわしつつ、ロックをかけて破壊していく。戦車や固定砲台は、ある程度自機が近づくと弾を撃たなくなる。このことをうまく利用すれば結構楽に抜けられるだろう。

固定砲台 ホーミングレーザー砲台

固定砲台が横に3つ並んでいる所を抜けると、自機はセシリア最深部へと進んでいく。

まず、固定砲台が2つ見えるのだが、実は地形に隠れるような感じで戦車が4台いる。この戦車の撃ってくる弾は、結構見落としやすいので注意すること。

さらに、ここでは左右からザコ戦闘機（以下戦闘機A）が2機ずつ出現する。こいつらは、自機と同高度まであがってくると弾をばらまいて逃げるので（写真⑤）、必ず低空にいるうちにロックして破壊しておこう。



写真⑤このような状況になる前に倒そう。

なお、画面下のほうにミサイル砲台も存在しているのだが、ここでは害はないので無視しておこう。

ここを抜けると、戦車が4台地形の影になっているところがあるので、忘れずに破壊しよう。戦車の姿が見えなくても、ちゃんと戦車のいる場所にサイトを合わせれば、ロックをかけることができるぞ。

この4台の戦車を片づけたら、他の戦車にロックをかけ破壊しつつ画面の前のほうに移動しよう。

前に移動したら、写真⑥の位置にあるホーミングレーザー砲台を破壊しよう。こいつらの破壊が遅れると、非常にツラくなるので必ずすぐに破壊しよう。また、この砲台のホーミングレーザーは、発射されてから自機に向かってくるまで、かなりの間がある。そのため、たいていの場合は、砲台を破壊したあとにもレーザーが飛んでくる。砲台を破壊したあとも油断しないようにしよう。



写真⑥片方をすぐに破壊しておけば、かなり楽になるぞ。

ホーミングレーザー砲台を破壊したあとは、そのあとの戦車×3と固定砲台×2を素早く処理する。

この場所でもさきほど出現した戦闘機Aが出現するので、低空にいるうちに倒してしまおう。

このあとは再びホーミングレーザー砲台が出現するので、ミサイル砲台や戦車を処理しつつ前にでて破壊しよう。

ちなみに、ミサイル砲台は自機が近づくとミサイルを撃ってくる、ということを覚えておこう。

このあとは、さきほどと同じような展開で戦闘機Aがでてくるので、低空にいるうちに倒しておく。

ここを抜けると、ミサイル砲台が5つあるので、ロックをかけて破壊しよう。

また、ここから同高度の戦



写真⑦戦闘機Aにロックをかけるのを忘れないようにしよう。

闘機（2面ボス前に出てきたタイプ）が出現するので、ショットを撃って破壊しよう。

この戦闘機は、セシリア最深部へとつながる通路（写真⑦）まで出現する。通路までくると、低空より戦闘機Aが出現するので、同高度の戦闘機の弾に気をつけながらロックをかけて破壊しよう。

セシリア最深部へ

戦闘機によるラッシュが終わり、垂直に下降していくと、通路をふさいでいるハッチが開く。これが開くと、6面に登場した浮遊型レーザー砲台が3機登場する。

こいつらは、ショットとロックオンレーザーの両方で撃ち込んで破壊しよう。左のやつから順番に破壊していくと楽だぞ。

このあと、ハッチが開くたびこいつらが出現する（2セット）。2回目は5機ででてくるのだが、1回目と同じように左のやつから破壊していけば大丈夫だ（写真⑧）。

3回目は、2機だけしかでてこないので、さほど問題はないだろう。が、3回目は1、2回目とは逆に右のやつから破壊しよう。

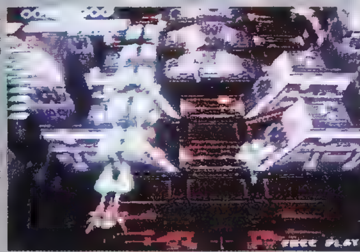

写真⑧端のやつから1機ずつ倒していこう。

最後のハッチが開くと、戦闘機Aがでてくるので、ロックをかけて破壊しよう。

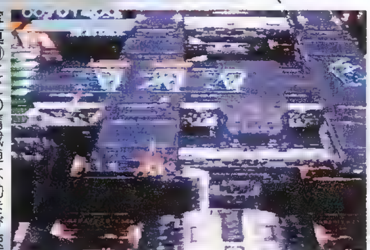
また、地上にあるミサイル砲台も、このときに破壊しておこう。

セシリア最深部

自機が下降しきって前にスクロールし始めると、戦闘機が弾を撃ちながら突っこんでくる（以下戦闘機B）。ここは、画面の左側で弾よけを重視して、相手にできるやつだけをショットで撃つようにしよう（写真⑨）。この戦闘機は、突っこむスピードが速いうえ、結構堅いので、無理に撃ちにいくと非常に危険だぞ。


写真⑨ショット幅の狭いR-GRAY2は特に慎重に行動しよう。

このラッシュを抜けると、画面左から青戦車が3台でてくるので、すぐに破壊しよう。破壊したら画面右上へと移動し、右からでてきた青戦車2台を破壊する。ここは、素早くやらないと、戦車の動きに自機がついていけずなかなか破壊できなくなってしまうので、この場所はしっかりと覚えて素早く対応できるようにしよう（写真⑩）。


写真⑩ここの青戦車は動きが速い。

このあと、左上から青戦車が3台でてくるので、出現場所で待ちかまえて素早く倒してしまおう。

また、この場所は低空からヘリが浮上してくるので、同高度まで上がってくる前に倒してしまおう。

しばらくすると、画面左のほうから赤戦車と青戦車がでてくるので、出現場所で待ちかまえ、すぐに倒してしまおう。

このあと、画面左下と右下の低空より戦闘機（以下戦闘機C）がでてくるので、画面中央あたりで待ちかまえ、一気にロックして倒してしまおう（写真⑪）。ロックしきれなかったやつは、ショットで撃ちにいこう。左右にあるミサイル砲台は無視してもOKだ。


写真⑪こいつらはまとめてロックしてしまおう。

次に、さきほどと同じような感じで画面右から赤および青戦車がでてくる。ここも前のところと同じように処理しよう。

このあとにさきほどの戦闘機Cが低空よりでてくる（2セット）が、前のところより楽に処理できるはずだ。

ロボットは速攻で倒せ

ちょっと進むと、青戦車が1台でてくるが、このあとに画面左下からロボットがでてくるので、ロックをかけにいってはいけない（ロボットの破壊が遅れるため）。

ここで出現するロボットは弾を放射状にばらまくタイプのもの。ランクが高い状態でくると、弾と弾の間が非常に狭く、よけるのがキツいので、ロックオンレーザーとショットをバリバリ撃ち込んで弾を撃つ前に倒してしまおう（写真⑫）。


写真⑫こいつは速攻で倒さないと危険だ。

ロボットを倒すと、突撃してくる戦闘機Bが再びでてくるので、体当たりに十分に気をつけよう。

ここを抜けると、今度は画面右からロボットがでてくる。こいつは、弾を連射してくるタイプなので、画面左から右へと弾をよければいい。ミサイル砲台が並んでいるところを抜けると、またロボットがでてくる（2機）。こいつらは3面にでてきたタイプだが、耐久力は低い。1機目は画面右のほうからでてくるので、待ちかまえて速攻で倒してしまおう（写真⑬）。残ったほうも撃ってくる弾に気をつけながらさっさと倒してしまおう。


写真⑬１機目をすぐに倒さないとあとがツラくなる。

ロボットを倒したら写真⑭の位置へ移動し、このあとでてくる青戦車×3に備える。青戦車を3台倒したら、後ろに後退しながら突っこんでくるザコを、ショットで処理しよう。


写真⑭ここで待ちかまえて出現と同時に破壊していく。

このあと、画面下低空より戦闘機が5機→3機と順番にでてくるので、ロックをかけて素早く倒してしまおう。

次に、ロボットが画面左よりでてくる。こいつは弾を放射状にばらまくタイプ。よって、速攻で倒さないと危険だ。

ここを抜ければ、いよいよボスに到着だ。

なお、7面の前半でスペシャルアタックが使えるなら、青戦車ラッシュの所か、ホーミングレーザー砲台がある場所で、決め撃ちして使ってしまうといいだろう。

攻撃箇所	攻撃方法	点数
①砲台	砲台	3,000PTS
②戦車ハッチ	戦車	破壊不能（戦車は0PTS)
③機雷ハッチ	機雷	破壊不能（戦車は0PTS)
④ホーミングレーザーハッチ	ホーミングレーザー	破壊不能
⑤レーザー砲台	レーザー	5,000PTS
⑥本体	―――	400,000PTS

7面ボス攻撃パターン

①+②→①+②+③→①+②+③+④

↓

①+②+④→①+②+④+⑤



WARNING

7TH, BOSS

7ボスの攻撃方法は、時間と撃ち込みで変化していく。うまく撃ち込みを調節すれば、最終形態になった直後に倒すことができるぞ。

7ボス安定パターン

まず最初に写真①の場所で集中ロックオンをする。また、写真①の場所は、①と②の攻撃に対して安地となることも知っておくといいだろう。

集中ロックオンをしたあとは、③の攻撃が追加されるので、一度写真②の位置まで後退しよう。このとき、ボス本体にはレーザーを撃ちこまないようにすること。

次に、写真②の位置で弾をよけつつ、機雷が画面下のほうまでくるのを待つ。機雷がある程度画面下のほうに移動したら(写真③)、画面の左端を上へと移動していき、再び写真①の位置に戻る。

写真①の位置に戻ったら、再びボスに集中ロックオンをする。あとは、さきほど説明した動きを繰り返そう。

しばらくすると、④の攻撃が追加されるが、今までのパターンどおりの動きをしよう。ホーミングレーザーは、ある程度ひきつけてからかわそう。

写真①の位置で集中ロックオンをするときは、ホーミングレーザーをひきつけてから上に動いてかわせば大丈夫だぞ（写真④、⑤）。

しばらくこの動作を繰り返していると、そのうち③の攻撃がこなくなる(写真⑥)。この状態になったら、集中ロックオンをせずに、ロックオンレーザーを8発ぐらい撃ち込む。ここで集中ロックオンをしてしまうと、ボスが耐久力を残したまま最終形態へと移行してしまうため、非常にキツい展開になってしまう。このような状況にならないためにも、このことを忘れないようにしよう。

なお、ここでの④の攻撃は、今までの攻撃方法とはちょっとだけ違い、ホーミングレーザーが1本ずつ飛んでくる。しかし、実際にはある程度まとまって飛んでくるので、今までと同じような感じでよけることができるぞ。

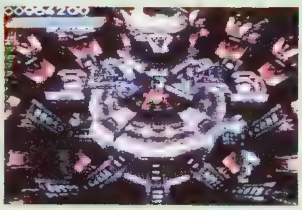
さて、ボスに再び集中ロックオンでダメージを与えると、いよいよ最終形態となる。

最終形態では、表にのせた攻撃方法のほかに、5面に出現したようなレーザーばらまきザコの攻撃も加わる（写真⑦）。ちなみに、このザコは最終形態以外でも一定時間たつと出現する。

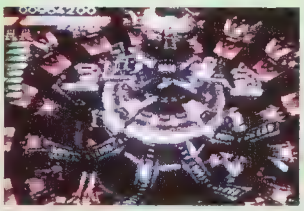
この形態でもっともキツいのが⑤の攻撃。だが、これまでのパターンをうまくこなしていれば、この鬼のような攻撃を受けずに倒すことができる。

もし、途中でパターンがくずれて、速攻で倒すことができなかった場合はスペシャルウェポンを使ったほうがいいだろう(写真⑧)。ただ、ここでスペシャルウェポンを使ってしまうと次のラスボスで確実に苦しむことになるぞ。

このパターンはR－GRAY1ならきっちりとはまるのだが、ロック数の多いR－GRAY2は出現ロックオンがしづらくパターンになりにくい。しかし、出現ロックオンが非常に強力なので、③の攻撃がこなくなってからうまく集中ロックオンすれば、そんなに苦戦はしないだろう。



写真①この位置で集中ロックオンをする。①と②の弾は絶対に当たらない。



写真②このあたりで敵弾をよけ、機雷が下にくるのを待つ。



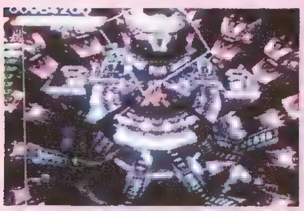
写真③機雷がこのあたりまできたら、まわりこむような感じで写真①の位置へ戻り、集中ロックオンをしよう。



写真④ここでロックをかけながら、ホーミングレーザーがくるのを待つ。



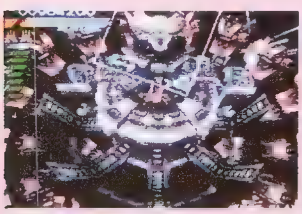
写真⑤ホーミングレーザーがきたら、上にスッと動いてかわせばOKだ！



写真⑥この状態になったら、1回だけ集中ロックオンをせずに撃ち込む。



写真⑦5面に出現したやつとは微妙に違ったりする。ちなみに、点数は100点。



写真⑧このような状態になっても倒せないともうお手上げだ。素直にスペシャルウェポンを使おう。

R-GRAY1 8ロックオン
ステージ1攻略

練習ステージ的なステージ1は敵の攻撃も少なくパターンにしやすいぞ!!

担当：伊藤猫

前号からいよいよスタートとなったロックオン攻略。2回目となる今回は、前号に引き続きR-GRAY1を使用したステージの攻略を進めていく訳だが…。

実際の攻撃に入る前にいくつかの説明をしておこう。

●本文中に〜エリアとあるが、それはその面をいくつかのエリアに区切ることで、分かりやすくしたもの。基本的には、R-GRAY1と2では、ロックオンレーザーの性質上これらのエリアが若干異なる。詳しくは以下に掲載されているマップを参考にしてほしい。

●ポイントとは、ロックオンレーザーボタンを押した場所のこと。たとえば、Aエリアのポイント1〜3とはロックオンレーザーをまとめて3回発射しているといった感じになると考えてもらいたい。

●また、本誌における攻略はMタイプすなわちマニュアルを基本としているため、オートでは一部パターン通りにいかない部分もあるということを先にお断りしておく。

Aエリア ポイント1〜3

スタート直後のAエリアに出現する敵機は、戦闘機（100点）の5機編隊が1セットと3機編隊が2セット、ロックオンレーザー耐久力（以下、耐久力）2回の緑色中型機（1000点）2機が出現してくる。

これらの出現パターンは基本的に、自機の後方低空から出現。後に編隊は上昇、中型機はそのまま前方へと直進して行く。さて、肝心のロックオン（以下ロック）する順番はというと、まずは5機編隊を出現と同時に、左から右へと5機をロックして、ロックオンレーザー（以下、レーザー）を発射。次は自機の左後方から出現してきた中型機に2回ロックし、続いて右後方から出現して来る3機編隊をすべてロックして、中型機2→戦闘機3でレーザーを発射する。この後、先ほどとは逆パターンで右後方から中型機、左後方から3機が出現して来るが、これについては先ほどとはパターンを変え、中型機に1回だけロックしてから3機編隊をすべてロックして、中型機1→戦闘機3の計4ロックでレーザーを発射する。

この時点で、3機編隊の赤い色のアイテムを持っているザコ（以下、赤ザコ）からそれぞれショットパワーアイテム（以下、赤or黄アイテム）とロックオンレーザーアイテム（以下、緑アイテム）が出ているので回収して、保持ロック数を6回にしておく。


中型機を1回ロックするコツはマーカーを一瞬だけ重ねる。

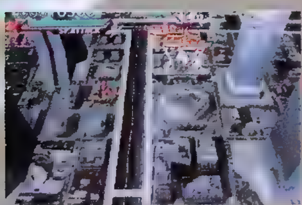
Bエリア ポイント1〜3

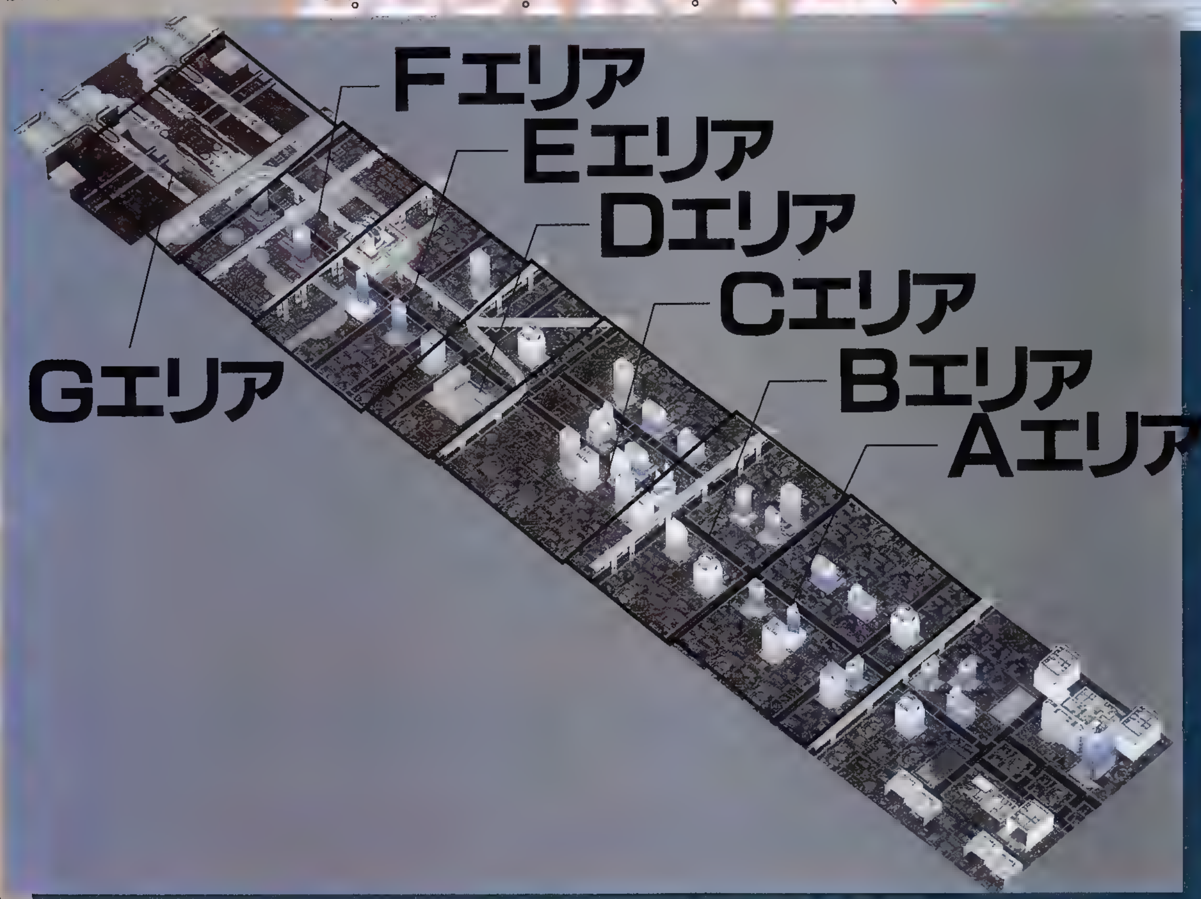
Bエリアに出現する敵機は、ザコ敵機（100点）の5機編隊が1セット、ヘリ（100点）の5機編隊が1セットと、戦車（200点）が3台出現。そして、Aエリアから耐久力がロック1回分残っている中型機が持ち越している。

まずは、アイテムを回収しながら、中型機に残り1回をロック。画面右の上部へと移動して、次に前方から出現してくる5機編隊を左前方から出現してくるように誘導する。5機編隊が出現し始めたら、自機を少し後退させながら左方向へと移動し、敵がUターンしていくところを5機すべてにロック。中型機1→ザコ5としてレーザーを発射する。

つづいて前方から5機同時に出現してくる敵ヘリの編隊に画面の左上部でそなえる。敵ヘリが出現し始めたら、右後方に後退しながら一番左の機体とその隣の2機をロックしてレーザーを発射。つづいて画面内に入ってくる戦車の3台と残りのヘリ3機をヘリ3→戦車3の順番でロックしてレーザーを発射する。

6回目のロックで戦車200×32倍＝6400点を取ったら、最初の編隊にいた赤ザコから出ている赤アイテムを回収。この時、赤戦車からも緑アイテムが出ているが、とりあえずは無視して画面右方向に移動して次に備えておく。


少しロックしてから引き付けたほうが赤アイテムを回収しやすい。





まずは、左のヘリ2機をショートカットして…、

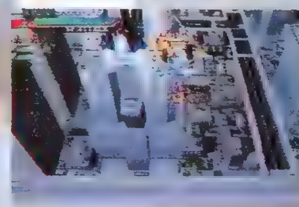


ヘリ3→戦車3とロックする。

Cエリア ポイント1～6

Cエリアに出現する敵機は、戦闘機（100点）の3機編隊が3セット、これとはタイプの違う戦闘機（200点）の4機編隊が1セット、戦車（200点）が3台、耐久力10回の黄色中型機が2機（1000点）出現する。

画面右よりで待っていると今度は、後方左から戦闘機の3機編隊が上がってくるがとりあえずはこれも無視。その後、すぐに右方向から出現して来る中型機と一緒に4回ロックしながら左方向へと移動。さらにその左隣に上昇してきた3機編隊をロックしに行く。この時、Bエリア最後で無視した緑アイテムを回収しながらロックをしていけば、ロック保持数が7回となってちょうど3機全部をロックできる。



移動しながら中型機を4回ロックしたら…、



中型機のマーカーを前方に動かして中型機をロックさせない。



後は、緑アイテムを回収しながら戦闘機をすべてロックする。

中型機4→戦闘機3とロックしたらレーザーを発射。後は、中型機に残りの耐久力の6回をロックして撃ち落として、編隊中の赤ザコが出したアイテムを回収しに行く。

次は、後方から左前方に向かって低空を1機200点の戦闘機が4機編隊で飛んでくるが、これも先ほどと同様に無視して左方向から出現してくる中型機に備えて、画面左へと移動して行く。中型機が出現したら先ほどと同様に、4回ロックをして4機編隊の先頭から3機目までをロックしてレーザーを発射。つづけて中型機に今度は5回ロック。新たに左方向から出現してきた戦闘機の4機編隊は無視して、前方へと逃げて行く最後の1機をロック。1回少ない中型機5→戦闘機1でレーザーを発射する。後は中型機に残った耐久力1回のロックをして、無視しておいた4機編隊をロック、さらに画面内にスクロールしてきた戦車3台を右側から2台ロック。中型機1→戦闘機4→戦車2でレーザーを発射する。

ちなみにここが終了した時点で点数が9万5900点しかなかった場合は、中型機が破壊できずに画面上部に逃げられてしまっている（1000点落ち）。この時点で9万6900点行くために、ポイント3～5まではできるだけ素早くつなげる練習をしよう。



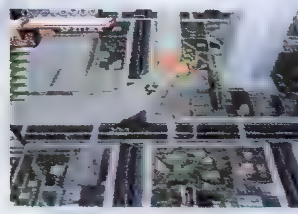
まずは、中型機4→戦闘機3で1回目のレーザーを発射…、



つづいて、中型機5→戦闘機1で2回目を発射する。



最後は、中型機1→戦闘機4→戦車2でレーザーを発射する。



前方の場合のみ、かなり遠くまでロックオンレーザーは当たる。

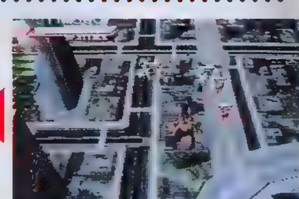
さて、点数を確認した後は地上を縦に走る道路の右側まで移動して、戦闘機の3機編隊が後方低空から出現してきたらすべてロック。つづけて、道路の左側から同様に3機編隊が上昇してくるので、これも同様にロックしてから残していた戦車をロック。戦闘機3→戦闘機3→戦車1でレーザーを発射。後は、4機編隊の赤ザコが出した黄アイテムを回収して左方向に移動する。

Dエリア ポイント1～4

Dエリアに出現する敵機は、ヘリ（100点）の4機編隊が2セットと、戦車（200点）10台が出現してくる。

まず初めは、左方向低空から4機編隊のヘリが出現して来るので、先頭をロックしないようにマーカーと自機の間に編隊を通すようにして、後ろの2機をロックしてレーザーを発射。その後残りの2機が上昇を始めたらロック。つづいて画面右方向から走ってきた戦車2台をロックする。

ヘリ2→戦車2とロックしたら写真①のように、正面でヘリが画面上部へと逃げて行くのを待ち、逃げ始めたら前方から走って来る戦車を画面の一番上まで移動してロックしに行き、3台目をロックしたと同時にレーザーを発射す



〈写真①〉これくらいの位置だとヘリは弾を撃ってこられない。



Cエリアの中型機と同様に画面の上方向に逃がすのが重要!!



マーカーと自機の間を通すようにして後ろの2機をロックする。

る。

ヘリ2→戦車5と破壊した時点で、緑アイテムが2個出ていなかったら3回目にロックした赤戦車が画面外へと逃げてしまっている…。


タイミングが悪いと、画面後方の赤戦車が破壊できない…。

つづいて、再度左方向からヘリの4機編隊が低空で出現してくるので、今度は先頭の1機をロックと同時にレーザーを発射。残りの3機をロックし直して、正面から走って来る戦車3台をすべてロック。後は緑アイテムを回収しつつ、ロック保持数を8回にしながら写真②のように、正面の戦車2台を順に左からロック。

ヘリ3→戦車3→戦車2としてレーザーを発射する。このDエリアが終了した時点では得点が19万5800点あればパターンすべてが成功している。


〈写真②〉緑アイテムを回収したら直進してヘリの間から…、


ヘリの裏側へと回り込みながら戦車2台をロックして行く。

Eエリア ポイント1-1

Eエリアで出現する敵機は、上昇して来ないタイプの戦闘機（200点）の3機編隊が1セット、戦車（200点）が6台、黄色中型機（1000点）1機がそれとなる。

まずは、画面後方から出現する戦闘機の3機編隊をすべてロック。写真③の位置まで移動して右方向から出現する中型機に備える。中型機が出現したら、中型機に一瞬マーカーを重ねるようにして右方向に移動。縦一列の戦車4台を先頭から2台目までロック。さらに、左斜め後方に移動しながら横並びの戦車2台をロックして、戦闘機3→中型機1→戦車2→戦車2としてレーザーを発射する。

次は、再度中型機にマーカーを合わせて7回ロック。残りの戦車2台の先頭1台をロックしてレーザーを発射する。

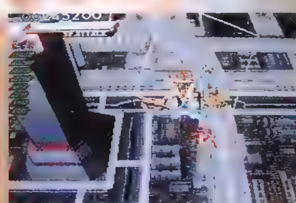

〈写真③〉戦車をロックしないようにここまで移動する。


まずは中型機に一回ロック…、


さらに、下の戦車2台をロックしてレーザーを発射する。


つづいて、戦車2台にロック…、


中型機に7回ロックをかけて…、


8ロック目の戦車25600点

Fエリア ポイント1-2

Fエリアで出現する敵機は、ザコ機（100点）の5機編隊が2セットと、Eエリアから持ち越しとなっている戦車1台、耐久力が2回残っている黄色中型機が1機となる。

Eエリアの最後から連続して、中型機に残り耐久力2回分ロック。このロックをしている最中に左前方からザコ機の5機編隊が出現するので、中型機の弾を避けながら左方向へと移動して、Uターンして行く編隊をすべてロックする。後は、道なりに戦車が移動して来るのでこれをロック。

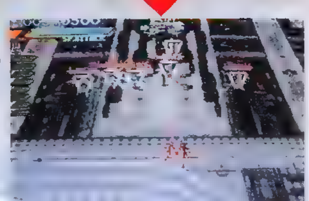
中型機2→ザコ5→戦車1としてレーザーを発射と同時に、再度ザコ機の5機編隊が前方から出現してくるので、画面上部に見えているボスをロックするために、素早く移動。この時にDエリアのポイント1で破壊した赤戦車から出ている黄アイテムを同時に回収。ボスの足にロックを3回してからUターンしていく5機編隊を全機ロック。ボス3→ザコ5でレーザーを発射する。


まずは、中型機に2回ロックをかけてから…、


ボスの足に3回ロックをかけてから…、

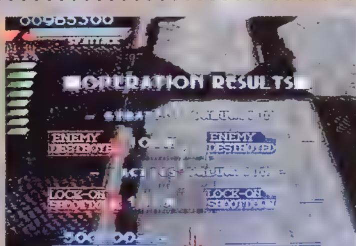

最後は戦車をロックしてからレーザーを発射してやる。


中型機の弾を避けつつ、ザコをロック…、


ザコ編隊にロックをかけるだけのことがめちゃくちゃ難しい。

R-GRAY2に比べて最後が比較的に楽だとはいえ、ボスにロックをする部分はやはり安定しない。ちなみにこの時点まで一切のミスをしなかった場合、32万5600点である。後はボスのパーツをすべて破壊してから本体をレーザーで破壊して+13万点。クリア時のボーナスで+50万点で、ステージクリア時における現在のパターンでの限界点は、96万5600点となっている。

まあ、Fエリアが安定しないことを考えても、96万点行っていれば十分だとはいえる。



ステージクリアでこのぐらいの点数は行きたいところ。

また、どうしても100%が取れない…といった人は、Cエリア-5ポイント、Dエリア-2ポイントなどといった場所を自分なりのパターンにしていくといいだろう。

コンスポ CON SPO

PS　アトラス　9月20日発売　6800円（税別）

心の仮面を映し出せ…
女神異聞録～ペルソナ～

©ATLUS

『女神』シリーズ最新作がPSに登場！
今までとはひと味違うRPGなのだ。

ライトユーザーにオススメ シリーズ最新作

FC、SFC、サターンと、幾多のハードでリリースされ、そのすべてが大ヒットしている『女神』シリーズ。そしてシリーズ最新作『女神異聞録～ペルソナ～』が、プレイステーションに登場する。3Dダンジョンや敵悪魔を仲間（仲魔）にできるといった、ほかのRPGにはない魅力を持った『女神』シリーズ。その独自の世界観を愛してやまない、メガテニストなる信者もいるほどである。

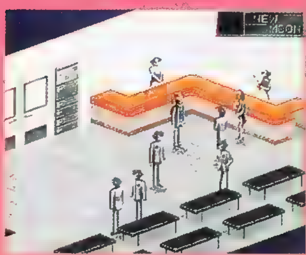
『ペルソナ』では、3Dダンジョン以外はすべてクォータービュー画面を採用している。舞台である「瀬田区御影町」はかなり広く、実際の町並みのような入り組んだ道も存在する。そのため迷子になりそうな気もするが、親切なマップ機能がついているので心配は無用。3Dダンジョンにも、オートマッピング機能などが用意されているので、「3Dは苦手」という人でも気軽にプレイできるようになっているぞ。

好奇心がストーリーを彩る

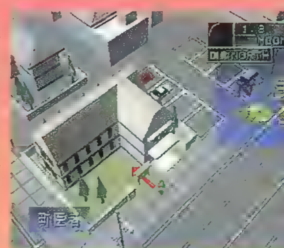
『ペルソナ』の舞台は、どこにでもあるような何でもない街であり、普通の日常が繰り返されている。そこに暮らしている高校生たちがこの物語の主人公になる。彼らは別に偉大なる勇者の子孫でもなんでもない、本当にただの高校生だったりする。そんな彼らが、『ペルソナ様遊び』というコックリさんと似たような遊びをしたことがきっかけで、もうひとつの自分～ペルソナ～を覚醒させてしまうのだった。

そしてペルソナ覚醒の直後に、神取という悪魔の力に魅入られた男が、主人公の住む街を悪魔がはびこる不思議な空間にしてしまったのだ。キミはこの神取の野望を阻止することができるか？

『ペルソナ』のコンセプトは、高校生だった頃の自分を重ねて見ること。もしくはこれから体験していくであろう高校時代とは、いったい何なのか考えてもらいたいということらしい。そういう部分にも注目しながらプレイしてみよう。



オカルトというよりは、不思議というほうが似合っている。

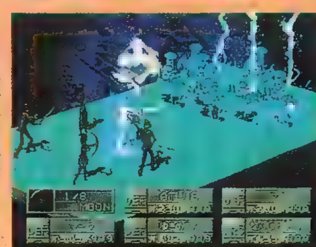

町並みはこんな感じ。ごく普通のなんでもない町なのだ。

仲魔はペルソナへ…

『女神』シリーズといったら悪魔合体というくらい、悪魔合体は重要な要素。『ペルソナ』では、悪魔が主人公たちの味方となり、協力してくれることはなくなってしまったが、悪魔との交渉により『ペルソナカード』という新たなアイテムを手に入れることができるのだ。

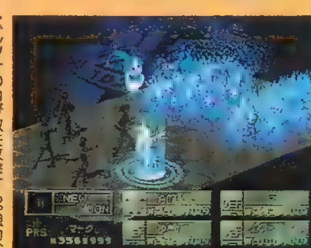
このペルソナカードは、単体では何もできないカードだが、別のカードと合体させることにより、主人公たちにペルソナを降魔させることができるのだ。この降魔させた悪魔を呼び出すことにより、いろいろな魔法や特殊攻撃をすることができる。さらにこのペルソナは、ペルソナポイントという熟練度があり、使えば使うほどより強力な技を使うことができるようになるのだ。

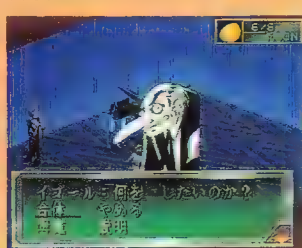
他にもペルソナカードの使い方はこれだけじゃない。一度カードを手に入れれば、カードをくれた悪魔との戦闘を避けることもできるのだ。


ペルソナとは仮面のことではなく、多面的な人格～内面にある隠された自分のことを指す。それを引き出すのが、ペルソナの力なのだ。



どんな場所でも立派なダンジョンなのだ。

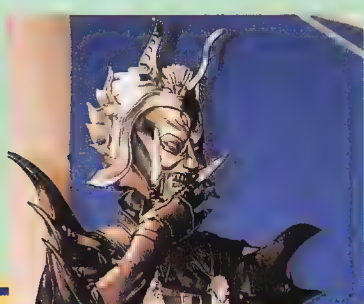

ペルソナの力が敵を攻撃する。強力な攻撃を使えるようにするためには、何度もペルソナを召喚する必要がある。ペルソナな力をフルに出し切ると…。


交渉をうまく使うことによって、さまざまな恩恵が…。


彼がペルソナカード合体を行う"イゴール"。

キミはペルソナCFを見たか？

アトラス・ソニー提供の時間帯において『ペルソナ』のCFがオンエアされるぞ。期間は9月末まで。壮大なBGMやズームアップする空間に、飲み込まれるような不思議な感じがするCFだ。主人公とヒロインの2パターンあるので見逃さないように。





SS　9月13日発売　8800円（税別）

宇宙社会の巨大な闇に挑む ポリスノーツ

細かいSF考証、密度の濃いストーリーで大好評を博したADV遂にサターンで登場！



時は残酷に、彼をひとり残して過ぎていった。

これを観ずしてADVを語るなかれ

2000年代初頭、人類が宇宙へ進出し始めた頃を舞台としたアドベンチャーゲーム。その映画なみに細かい世界観や設定、SF考証、そして練り上げられたストーリーから、PC9821で発売されて大好評を博した。以来、その人気は衰えることを知らず、新世代機が発売されてからは、3DO、プレイステーションと続々移植され、今度はついにサターンで発売される。

移植するごとに、マイナーチェンジや新しいムービーなどが追加されるので、それぞれの機種で揃えるファンも多い。

ゲームの他に、もっと『ポリスノーツ』の世界を知りたい人のために『ポリスノーツプライベートコレクション』（PS）という設定資料集&開発者、声優インタビュー等の入ったソフトも発売されているのでこの世界にハマった人はチェックしてみよう。ちなみに声優陣は田中秀幸、井上喜久子、飯塚昭三と超豪華キャストで、情感あふれるストーリーを盛り上げている。

SS版はバーチャガン対応なので銃撃シーンではよりいっそう臨場感のある銃撃戦を楽しむことができる。画面の前で銃を構えれば、気分はもうジョナサン・イングラムだ。

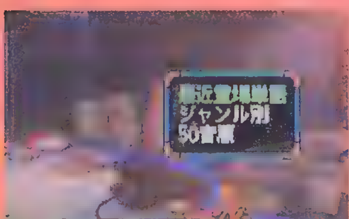


もう戻れない…ロレインとの時の障壁はあまりに大きい。

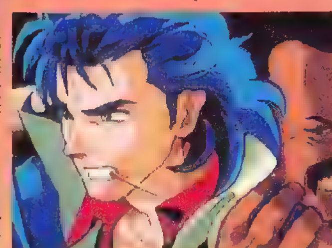
『ポリスノーツ』の完成された世界観

2013年、人類初の宇宙コロニー「ビヨンドコースト」へ移住した一般市民の治安を維持するべく世界各国から宇宙訓練を受けた5人の警官が選抜された。世界中の警察から選りすぐられた彼らは、警察権限を持つ宇宙飛行士、「ポリスノーツ」と呼ばれる英雄的な存在となる。

ロス市警出身のジョナサン・イングラムは、ポリスノーツ就任直後、EMPS（エンプス）のテスト遊泳中の事故に巻き込まれてしまう。コールド・スリープ状態のまま宇宙空間を漂流し、発見された時にはすでに25年の時が流れていた…。



調べれば調べるほど奥が深いことがわかる。



SS版追加ムービーから。

2040年、OLD L.Aの片隅でネゴシエーターまがいの探偵をしていたジョナサンのもとに、55歳になる別れた妻ロレインが尋ねてくる。行方不明になった現在の夫、北条ケンゾウを探してほしい、と。依頼を受けることを渋るジョナサン。だがその目前でロレインは何者かの手によって殺害されてしまう。

北条の行方は？　そしてロレインを殺した犯人は…？

ゲームはコマンド選択のアドベンチャーだが、要所にガンシューティングやパズル要素を持ったイベントがあり、物語を盛り上げている。特にガンシューティングはトレーニングモードで記録を争うだけでもかなり遊べる。

緻密な考証の上に成り立った世界なので、造語や一般的にあまり知られていない用語が多いが、用語解説モードを調べれば詳しい解説を見ることができる。今回のSS版では新しいムービーもいくつか入っているので、今までとの違いを探してみるのも楽しみ方のひとつと言えるだろう。



バーチャガン&なりきりグッズ。気分も高まる！

リコイルの反動、体感しよう！

みんなの期待どおり、SS版ではガンシューティングシーンや、トレーニングモードでバーチャガンを使うことができる！　これでカーソルを動かすわずらわしさから解放か？　と思いきや、やはり銃撃戦でのターゲットは小さくて、しかもちょこまかと動くのでバーチャガンもシャトルマウスもパッドも一長一短らしい。

しかしトレーニングモードで修業を積めば反応速度はバーチャガンのほうが格段に上のはず。まずは「環境設定」の「照準の調整」を選んで中心を撃ち抜けることを確認しよう。そして射撃のコツは…。

●画面の正面で撃つこと。
●常に銃口とターゲットを結ぶ直線を意識すること。
●ひとつずつ慌てず片付けること。

これでくわえタバコでハードボイルドに決めればバッチリOK。未成年ならシガレットチョコで我慢だ。もちろんシャトルマウスやパッドでもプレイは可能。腕を磨いてスナイパーをもぎとろう。（黒猫）



これだけの人数も確実に狙えば怖くない。



照準合わせforバーチャガン。きっちり合わせよう。



お待たせしました。恒例

キングオブファイターズ'96

KOF'96チームテレカじゃっ!やっぱり人気は野郎島(ゲーメストムック)1位、2位の八神チームと京ひきいる主人公チーム……それとサイコチーム、女性格闘家チームになるのかな?すごいからねー八神や京は、人気が。もう。



96 キムチームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-157



96 サイコソルジャーチームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-156



96 龍虎チームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-155



96 餓狼伝説チームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-154

NEW



96 主人公チームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-153

NOW PRINTING



96 ボスチームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-161



96 新・女性格闘家チームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-159



96 新・怒チームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-158



96 八神チームテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:SS-160

ムームー

買ってよムームー



ムームー星人 Tシャツ
価格2400円 送料:E
通販番号:SC-01

10th記念

10周年記念Tシャツ(黒)
価格1800円 送料:E
通販番号:AN-01



ラングリッサーIII



ラングリッサー デモ テレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:MS-03



ランクリッサー ポスター テレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:MS-02



ラングリッサー パッケージ テレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:MS-01

NEW

マウスパッド

18歳未満の方はお申し込み出来ません。



ランクリッサーIII マウスパッド
価格1800円 送料:D
通販番号:MS-04

吉崎観音のゲーム大辞典

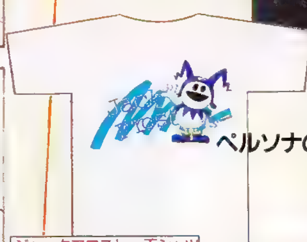
ぬう!?



真・女神転生



ペルソナ Tシャツ
価格2400円 送料：E
通販番号：AT-13



ペルソナの描き下ろしが絶品っ!!

ジャックフロスト Tシャツ
価格2400円 送料：E
通販番号：AT-12



ペルソナ テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：AT-11



ジャックフロスト テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：AT-9

サイキックフォース

そういやEXPOでムームーとサイキックのTシャツを着たカップルを見たっけ。ほのぼの…



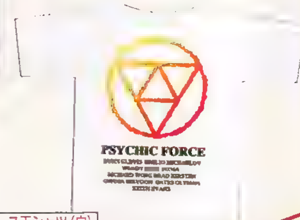
ソニアテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：TA-03



ウェンディテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：TA-04



サイキックフォースTシャツ(黒)
価格1800円 送料：E
通販番号：TA-06



サイキックフォースTシャツ(白)
価格1800円 送料：E
通販番号：TA-05

E雀ハイスクール

コレ、いーじゃん!



E雀ハイスクール テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：SK-01

ビデオ



BGM収録CD付きの特典とは別にガレッガのインストカードを先着100名様にプレゼント!

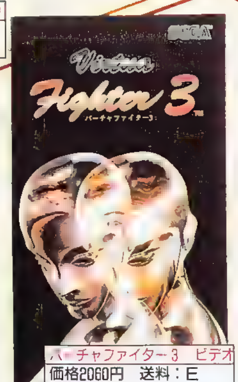
バトルガレッガビデオ
価格5800円 送料：H
通販番号：GV-27



ZERO 2 大会ビデオ
価格5800円 送料：H
通販番号：GV-26

ZERO 2 大会がビデオになった！参加した人もそうでない人も会場のホットな雰囲気を絶対見てくれ！

遂に新たなバーチャが動き出した!!



バーチャファイター3 ビデオ
価格2060円 送料：E
通販番号：COVC4790



ラストブロンクス ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：COVC4728



ファイティングバイパーズ ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：COVC4724



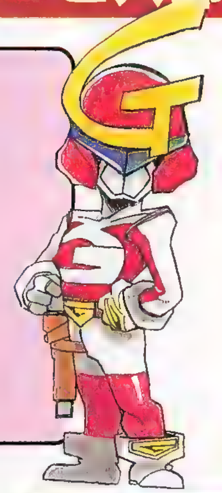
バーチャファイターキッズ ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：COVC4725



電脳戦機バーチャロン ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：COVC4726

GAMEST通信販売読者サービス部

ちょっと費用はかかるケド



ストレスしらずの速攻配達

今までの申し込みとはチト違う

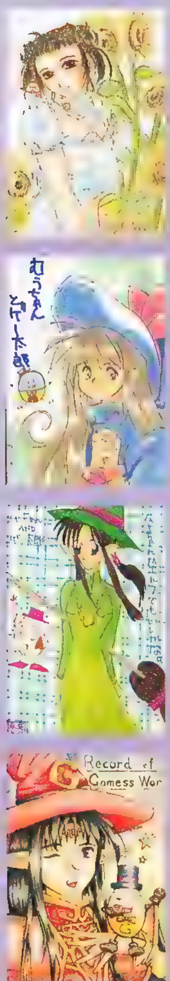
ときメモグッズは代引きシステムだ!

ときめきメモリアルグッズ(テレカセット、スクリーンセーバー、ポスター)は限定商品のため「代引きシステム」とさせて頂きます。
その他の読サビ商品とはお申し込み方法が異なりますのでご注意下さい。

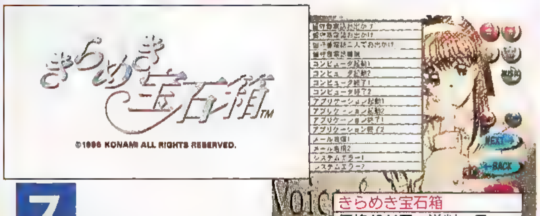
■お申し込み方法
お電話でお申し込みください。その際、配達日を指定下さい。(土日の配達も可能です。)
受付開始日:9月17日(月)受付電話番号:03-3293-9330
受付時間:月~金曜日　pm1:00~pm5:00
※注文が殺到した場合、電話がかかりにくくなることがございます。ご了承下さい。

■お支払い方法
お電話でお申し込み後、約3日~1週間で、宅配便にてお届けいたします。
その際、商品と引き替えにご請求代金【商品代金+送料(500円)+手数料(500円)】をお支払い下さい。

今月のむーちゃん&ゲー太郎



KONAMI完全限定
ときメモ GOODS



きらめき宝石箱
価格4944円　送料:E
通販番号:ME201-J1

スクリーンセーバー
イラスト、ボイスをミュージックコレクションなどてんこ盛りスクリーンセーバー。
「きらめき宝石箱」は限定ではありません。



ときめき香りポスター・応援しよう!
価格1545円　送料:G
通販番号:CP-019



ときめき香りポスター・待ち合わせ
価格1545円　送料:G
通販番号:CP-018

各500限定!

ポスター



ときめき香りポスター・気ままにスケッチ
価格1545円　送料:G
通販番号:CP-020

もうこれ以上作んない!!

ときめきメモリアル・わくわくセット
価格5800円　送料:E
通販番号:CP-023



テレカ4枚セット

各200限定!



ときめきメモリアル・どきどきセット
価格5800円　送料:E
通販番号:CP-022



ときめきメモリアル・うきうきセット
価格5800円　送料:E
通販番号:CP-021

ときメモ知っ得情報!
ときメモポスターはある部分をこすると香りがするのだ

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

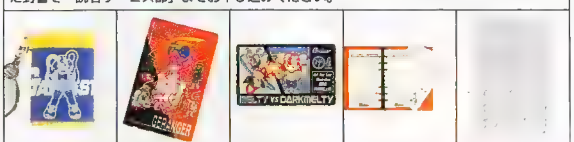
●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20~30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料			
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円
			4個以上……400円
B	2個まで……100円	E	何個でも……500円
	3個以上……200円	F	何個でも……800円
C	1個なら……200円	G	単品発送……800円
	2個以上……400円	H	何個でも……(サービス)無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください(単品発送の商品は別扱いになります)。
例:デビロット様テレカ1枚……100円(A)
龍虎2おとめ~ずポスター1組(単品発送品)……800円(F)
ジャッキー革ジャン1着……500円(E)
極パロレポバ2冊……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF+E=1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。

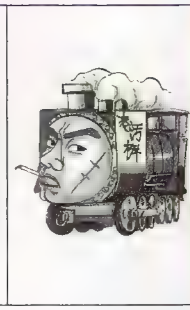


①コインホルダー:10点	②ゲレンジャーテレカ:20点	③吉崎観音テレカ:20点	④システム手帳:30点	⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月~金:AM10:00~PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び

(毒ヤニ戦闘暴走機関車岩おやじ)
☆女房に逃げられたがプラモの腕はピカイチだー



デベロッパッ。TVKテレビで深夜の火・水にやってたガンダムが終っちった。でも次がマクロスなので、なんかウレシイ。えっと今回の読サビおすすめグッズはキンファイテレカで安定。と言いたいところだが、ところどころに粒ぞろいなグッズが揃っちょるのでよーく見てお買いものしてネ。でないと君はゼッタイ損ヲスル!

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

00150－4－98420

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名 株式会社 新声社 DSB 15

料金

特殊取扱

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
				送料　円	

払込人住所氏名

（郵便番号　住所・氏名はフリガナをふってください

※

電話番号　－　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150－4 通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

98420

加入者名 株式会社新声社 DSB 15

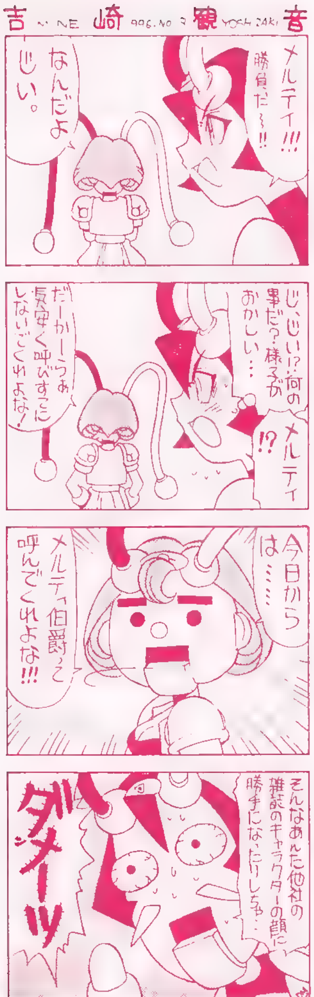
金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱



みんな!!テックサターンvol.1ポリゴン伯爵は必見だぞ!!

9月下半期のイベントイベントジュール

日	店舗	イベント
14日(土)	東京	KOF'96シングル大会
	大阪	リクエスト大会
	名古屋	斬紅郎無双剣大会
	札幌	ストZERO 2 大会
15日(日)	東京	ラストブロンクス大会
	大阪	パズルファイター大会
	名古屋	リアルバウト大会
	札幌	サイキックフォース大会
16日(月)	東京	ストZERO 2 大会
	大阪	蒼穹紅蓮隊大会
	名古屋	KOF'96 3 ON 3 大会
	札幌	蒼穹紅蓮隊大会
21日(土)	東京	闘姫伝承大会
	大阪	オールドゲーム大会
	名古屋	V・ハンター大会
	札幌	侍魂大会
22日(日)	東京	蒼穹紅蓮隊大会
	大阪	真侍魂大会
	名古屋	蒼穹紅蓮隊大会
	札幌	V・ハンター大会
23日(日)	東京	ときメモぱずるだま大会
	大阪	KOF'96 3 ON 3 大会
	名古屋	ときメモぱずるだま大会
	札幌	餓狼伝説SP大会
28日(土)	東京	サイキックフォース大会
	大阪	ストZERO 2 大会
	名古屋	ストⅡX大会
	札幌	サイバーボッツ大会
29日(金)	全店	月間イベント決勝

ゲ屋瓦板

1996.10.15 瓦板第88号

9月もときめけ!男ならばー

XDAYは27日!コナミ製の限定プレミアアイテムの乱舞だ!

うっほほーい、メルティでーす!8月には本当にたくさんのみんなが私の夏袋を買ってくれてありがとう。ゲ屋のイベントにはちゃんとロゴピンバッジ付けてくるのよ。

すごいよコナミさん

何と、ついに瓦板のトップ記事にまで上り詰めた「すごいよコナミさん!」シリーズ。

9月もすんごいよ。

9月27日発売

●ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(PS・SS)

●きらめき宝石(WIN'95版)

以上はゲーム系アイテム「～宝石箱」はスクリーンセーバーです。君の愛機にどう。

●ときめき香りポスター(藤崎、虹野、片桐)

●限定ときめきテレカセット(4枚一組、計四組)

こちらはいずれも限定発売のプレミアアイテム。ポスターのサイズはA1、パステル調のいい感じ。各1545円。テレカはそれぞれ特製ケース付きで各5800円。気になる組み合わせは片・朝・如・鏡、藤・館・早・紐、古・虹・美・清といった感じ。君ならどれ?

最後に新作クレーンゲーム用の景品を紹介します。

9月19日ピンバッジ
ボックスティッシュ
9月26日フリーカップ

と言った感じです。もちろん全キャラありますよ。10月にも置き時計や写真立てなども出るってよ。待ち遠しいよね。

ゲ屋からのお知らせ

皆さまいつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

なお、全店イベントは2時開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

10/15号 ゲームイベント 優先券

ゲ屋推薦



CDコレクション

■NEO・GEO Gals Vocal Collection
PCCB-219¥2500(込)
かつて様々な形態で収録されたSNK系ボーカルのアレンジがベスト盤として登場。アイドル時代のチバレイからリムルルの桜井智までを完全収録!もちろん長崎萌ちゃんのアテナもありあり。9月20日には侍魂武士道烈伝のサントラも発売されるぞ。

新商品ラインナップ

(8/1～9/30 価格はすべて税込み)

CD

9月20日 KOF'96アレンジサントラ
▶ポニー ¥2500 ★★★★
SOUL EDGE
▶ポニー ¥2500 ★★★
マリメプロジェクト
▶ポニー ¥2500 ★
9月21日 スターグラディエイター
▶ポニー ¥2500 ★★★★
RIDGE RACER
▶ビクター ¥2300 ★★★★
TEKKEN(REMIX)
▶ビクター ¥2300 ★★★
もっと恋しよう/金月真美
▶キング ¥1000 ★★
ツインビーパラダイス3vol. 4
▶キング ¥3000 ★★

ムック

9月下旬 レイストーム
▲新声社 未定 ★★★
ラングリッサー3
▲新声社 未定 ★

コミック

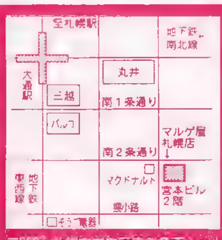
9月25日 KOF'96コミックアンソロジー
▲新声社 ¥780
KOF'96 4コマ決定版
▲新声社 ¥580
リアル麻雀PⅥアンソロジー
▲新声社 ¥780

ゲーム

9月27日 KOF'96 (ROM)
▲SNK(ネオジオ)特価

ゲ屋札幌店

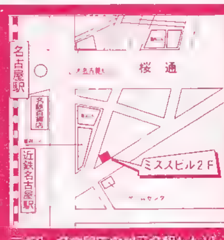
9月の定休日9日



〒060 札幌市中央区南二条西1-[illegible]
宮本ビル2F
TEL 011-[illegible]
営業時間 11:00～19:00

ゲ屋名古屋店

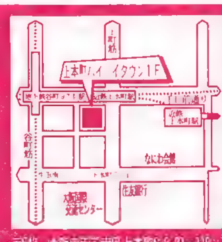
9月の定休日9日



〒450 名古屋市中村区名駅4-4-1[illegible]
ミススビル2F
TEL 052-[illegible]
営業時間 11:00～19:00

ゲ屋大阪店

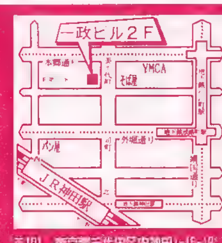
9月の定休日9日



〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-118
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL 06-775-[illegible]
営業時間 11:00～19:00

ゲ屋東京店

9月の定休日9日



〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F
TEL 03-[illegible]
営業時間 11:00～19:00

そいつはどんな運命だ

第23回

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態 アーケーダー ARCADER

「ゲームのビデオ録画のススメ（初級編）」

担当：マウント虎

ちーす。マウントだ。今日はゲームをビデオに撮ってみたいと思う。ハッキリ言って、これはアーケーダーしかできない楽しみ方だ。基本的には簡単だから、みんなもやってみよう！

はじめに

最初に断っておくが、すべてのゲームがビデオに撮れるわけではない。撮れたとしてもモノクロだったり、画面が乱れたりするものもあるのだ。いや、むしろすんなり撮れるほうが少ないかもしれない。しかし、だからこそ奇麗に撮れた時の喜びはひとしお。奇麗に撮れるゲームを探して、奇麗に撮るための工夫をするーぜんぶひっくるめて楽しんでしまおう。

ビデオ収録するための基本システム

■最低限必要な機材
- コントロールボックス
- テレビ/モニター
- ハーネス
- ゲーム基板
- ビデオデッキ
- ケーブル類

いわゆるゲームをするためのシステムに、ビデオデッキを加えただけ。簡単でショ？コントロールボックスから、モニターにいくのとは別にビデオデッキにケーブルを出して、つなげてやればいいのだ。



ビデオ利用法あれこれ オリジナルビデオを作るのだ

その壱：対戦上達用

対戦に強くなるためには、何度も実戦を積むことが重要なのはいうまでもない。そして、自分のプレイやうまい人のプレイを後にビデオで研究すれば、なお効果的だ。

まずこっそりビデオ録画のセッティングをしておこう。そして部屋にお友達を呼んで、対戦をしまくるのだ。相手がうまい人ほど好都合。後でビデオを繰り返し見て、存分に研究しよう。



◎その弐：いわゆるゲームの攻略用

対戦以外のゲーム、すなわちシューティングなりアクションといったジャンルのゲームを攻略する上でも、ビデオは非常に役に立つ。

例えばD&Dのようなアクションゲーム。どこの宝箱に何が入っているか、どこにどんな敵が出現するか、これらを研究しておくことで、必ず次のプレイに生かしていける。ゲーメストライターもよくこの方法で原稿を書いているのだ。まあゲーメストムックなどでは当然フォローしている項目なんだけど、ムックにならなかったゲームなら、自分で攻略本を書くつもりで挑戦してみてもいいかも。





◎その参：記録・保存用（見せびらかし用）

特に攻略用に使うのではないけど、なるべく多くのゲームの映像を記録しておきたい、そんな人にもビデオ収録をお薦めしたい。

好きなキャラクターのカッコいいシーンを集めたビデオを作ってみるもいいし、オープニング&エンディングデモ集を作ってみるのもいい。

チミのリポートを待つ！

せっかく基板を持っているんだから、ただ遊ぶだけじゃもったいない。ビデオ録画をまだやったことのない人は、ぜひ挑戦してみて。そして、やってみた結果をリポートにして送ってほしいのだ。「（ゲーム名）を、こんなシステムで撮ったよーん」という感じでよろしく。

撮れた映像のクオリティについても忘れずにコメントしてね。

リポートを送ってくれた人のなかから抽選でゲームのインストカードを差し上げます。

◆宛先

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル　新声社
ゲーメスト編集部
「俺がアーケーダーなのね」係

さらなる高画質を求めて

コントロールボックスや基板など、基本的な機材さえあればビデオ収録自体は比較的簡単。ただ、すべてのゲームを奇麗に撮ろうとすると、これはかなり難しいことなのだ。編集部でも悩みの種でもあるのだが、うまい方法があったら皆さんにもお知らせしていきたいと思う。

お便利アイテムコーナー

今月は『ハーネス』でゲス

今でこそゲーム基板はJAMMA規格にほぼ統一されているが、昔はメーカーごとにまちまちだった。だから古いゲーム基板で遊ぼうとすると、それぞれごとにハーネスを何本も用意しなければいけなかったわけだ。こりゃ大変ですな。

そこで登場したのが、この変換ハーネス。カプコン用、コナミ用、セガ用、タイトー用、ナムコ用とメーカー別に5つあり、古いゲームのコネクターを、JAMMA規格に変換しちまうっつう何ともイカしたアイテムだ。基板と手持ちのJAMMAハーネスの間にかませれば、すべてオーケー。

もうハーネスの置き場には困りませんぜ。

商品名：変換ハーネス
価格：各3500円
発売元：KIC
問い合わせ：044-754-7594



プレゼント当選者大発表〜!!

7／15号、8／15号のアーケーダーのプレゼントの当選者発表をします。

7／15号アーケーダー「XRGB-1」
奈良県　菊池伸一君

8／15号アーケーダー「マウントの私物」
愛知県　斉藤　淳君

■タイムマシン
〒150　渋谷区道玄坂2-15-1　ノア道玄坂517号室
TEL．03（3462）4541

■プロトワン
〒556　大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL．06（649）4080

■一休さん
〒453　名古屋市中村区新富町2-4-20
TEL．052（481）1196

■シグマ電子
〒673-05　兵庫県三木市志染町広野5-293
TEL．0794（84）0476

■システムIII
〒451　名古屋市西区浄心2-9-24　第2鈴木ビル1F
TEL．052（523）4432

■ロータスプレス
〒150　渋谷区恵比寿西1-10-6　恵比寿ツインズ7F
TEL．03（3770）2731

■アミューズメントマドンナ
〒581　大阪府八尾市山本高安町2-13-4
TEL．0729（96）0873

■キョーワインターナショナル
〒141　品川区大崎1-20-16
TEL．03（3490）5201

■TAMAYA
〒168　杉並区和泉2 1-26
TEL．03（3323）9911

■ファントム
〒101　千代田区外神田3-1-2　明治ビル3F
TEL．03（3257）1126

■有)哲信クリエイト
〒545　大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL．06（719）9919

■アイ・ランド
〒571　大阪府門真市脇田町21-13
TEL．0720（84）7501

■イエローバッグ
〒600　京都市下京区七条河原町西入南側KSビル1F
TEL．075（343）4860

■エマーソン
〒431 31　静岡県浜松市笠井町32-1
TEL．053（433）9900

■宇宙堂
〒162　名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL．052（916）1407

■基板屋
〒431-02　静岡県浜名郡舞坂町舞坂2668-315
TEL．053（592）7236

■クエスト
〒373　群馬県太田市内ヶ島664-1
TEL．0276（49）1133

■GAMEファンタジー
〒326　栃木県足利市大前町841
TEL．0284（62）6926

■ソフトショップマリオ
〒390　長野県松本市あがた1-2-16
TEL．0263（36）5536

■フーガ
〒364　埼玉県北本市北本2-84-1
TEL．0485（93）6491

■KIC
〒213　神奈川県川崎市高津区千年818サンライフ橘
TEL．044（754）7594

■サンカンパニー
〒215　神奈川県川崎市麻生区王禅寺7648-1
TEL．044（954）9459

■ソフトランド秀和
〒556　大阪市浪速区日本橋5-14-9　松竹ビル6F
TEL．06（649）7177

■テクナート
〒556　大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL．06（643）7641

■トライ
〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第三ビル2F
TEL．03（5295）0667

■ボードA
〒169　新宿区高田馬場2-9-1　斉川ビル202
TEL．03（5272）3690

■冨貴商会
〒607　京都市山科区西野広見町32-2　リネンビル3F
TEL．075（595）1136

■ハッピー商会
〒662　兵庫県西宮市獅子ヶ口町13-2
TEL．0798（71）2910

■ドリームトコ
〒330　埼玉県大宮市土手町3-202-1
TEL．048（649）7650

■レクトロン
〒578　大阪府東大阪市西鴨池町1-14-13
TEL．06（747）2028

■ファンタシー
〒683　鳥取県米子市明治町179
TEL．0859（23）2064

■PCB共和国
〒145　大田区田園調布1-47-2
TEL．03（3721）1933

■ゲームインパラダイス
横浜市緑区新石川1-9-14
TEL．045（911）8558

■ミルキーウェイ
〒460　愛知県名古屋市中区大須3-5-13　ハセビル2F
TEL．052（262）3295

■R&K
〒464　名古屋市千種区今池南9-10　タカラビル3F-D
TEL．052（732）3874

■アップル
〒430　静岡市竜南1-1-54
TEL．054（248）4601

HB倶楽部は新しく変わります！

NOW ON

最新同人誌誌上通販！

SALE

どこよりも早く夏コミ新刊をお届け！売り切れる前にゲットだっ！

※今回掲載した商品のお申し込みは、各掲載紙の翌月号発売をもって締め切らせていただきます。18歳以下禁止！





「メイプル…シロップ」
かなめ倶楽部&風国 ¥700
かなめ先生と風来坊先生の合作イラスト集。



「Dig tal Plugin」
越後谷企画 ¥1,600
最新コンピューターを駆使した電脳H同人誌！



「黒極上超吉」
R-WORKS ¥1,200
今回のR-WORKSは制服大特集！



「F 27.深田拓士個人誌」
はるぶんて ¥1,200
汚辱される美少女達！果たして彼女達の運命は？

改革計画 1
同人誌出血値下げ！
日頃の感謝とまんがキッズ開店を記念して、同人誌を出血値下げ！ マニアあってのこの業界。これからもHBをよろしく。

改革計画 2
合理的システム処理
欲しいと思ったらすぐにでも手にしたい！ そんな君たちの為に合理的で迅速な処理を心がけます。すぐ通販だっ！



「HARD2」
天使館 ¥600
風雅うつら先生の描く巨乳美少女のイラスト集



「G/G4」
天使館&狐狸庵 ¥1,200
ゲーキャラ総出演！チュンリー×ナコルル競演！



「VIBRATION」
まりちゃんFC ¥950
アスカファンお待ち！買っならお熱いうちに



「ラブ リコン」
どい 睦 ¥1,500
なんと、ロボコン本！もちろんH有



「SEE YOU AGAIN 96 speecr」
ありありのなしなし ¥850
エヴァをはじめとして、いろんなキャラが登場。

改革計画 3
同人アイテム倍増！
同人誌のみならずマニアのためのアイテムやイベントが目白押し！ 詳しくは、まんがキッズで問い合わせだっ！



「至福の鎖」
くろう倶楽部&たからのすずなり ¥1,100
あろうれい&こうのゆきよ二人誌 唸る。



「王様と私」
たからのすずなり ¥700
メルルに交尾の季節がやってきて？



「KIND OF LOVE」
BLACK ANGEL ¥1,100
唯ちゃんは、お兄ちゃんが好き！ だけど…



「幼世紀エヴァンロリオン」
たなぼた69ers ¥1,000
レベル高し、エロはもちろん笑いもgood！



「たったひとつの、冴えたやりかた」
アリスシンドローム ¥2,700
手に取らずにはいられない！エヴァファン必読



「熟れ頃」
げんこつ団 ¥1,200
天地本、相変わらず色気のある絵です



「エヴァゲリラ 2」
TRAP ¥900
浦乃まみ新刊！シンジはアスカを救えるのか？



「少女姦辣」
TRAP ¥900
浦乃まみ個人誌 可愛いメスを手に入れたんだ…



「ZABON9」
ZBN PRODUCTS ¥1,000
よろず本。はり～みき、中根ひとし他豪華メンバー。

夏コミに行けなかった君、行ったけど買い損なった貴方。アニメファンの味方、HB倶楽部におまかせだっ!!

まんがキッズ☎03-3350-6651

まんがキッズ大好評盛業中！

マニアのための究極の同人アイテム専門店

6月中旬、ついに当倶楽部のアンテナショップ『マンガKIDS』が開店の運びとなりました。開店当日は多くのまんがファンの皆様にお越しいただき、スタッフ一同感激しております。さて、今回は夏の一大イベント・コミケットがありました。『まんがキッズ』ではそれにあわせ大量に新規アイテムを導入し、プレミアム同人誌、サイン本、有名アニメーターのセル画等を放出。イベント価格に近づくよう努力していきます。



「まんがの森」から約3分。丸井メンズ館となり「釣りの上州屋」の上3階。新宿区新宿3-17-1 山本ビル3階

まだまだあるよ♥ 通販可能サークル！



プリンセスプロジェクト/ANES THE SIA/ぱのらま館/ぱれお・ぽらどきしあ/COLT/D/BANANA CHIPS etc.

在庫僅少につき早い者勝ちだっ

タイトル	サークル名	価格
OUR WAY TO LOVE	REN	¥ 700
ハカトピア4	ロバ族	¥1100
REMEX	TRAP	¥ 700
天地娘娘通	エフェクター	¥1100
密林果汁6	Y M 戦車	¥ 000
サディスティックマガジン2	グローバルワン	¥ ,400
サディスティックマガジン3	グローバルワン	¥ ,200
SecretRose	ぱぴろのいず	¥ 750
雷氷 RAiKOu	伏魔殿	¥ ,150
臨界	伏魔殿	¥1150
妖絶	伏魔殿	¥ 150
成年スペシャルローリングサンデー	うなぎのぼり	¥1100
PLANETBOOM	WIRED	¥ ,200
informed concent	WIRED	¥1100
MIND BEET	PINK VISION	¥1300
WATER HEAVEN	PINK VISION	¥1300
NOENOEPU	阿修羅屋	¥1100
ときめき白書	亀祥堂／スタジオ夢魂	¥ 800
CATALOGUE 1988 1995	士貴智士	¥1300
電子戦隊Nandemo 9	釣りキチ同盟	¥ 750

お申し込み・お問い合わせは以下まで
同人アイテムのネットワーク
HB倶楽部

〒162 東京都新宿区富久町1-5
ナイトスピリッツビル2F HB倶楽部事務局
TEL.03-5379-0967（AM12時～PM4時）

同人誌の申し込み方法

お申し込みは、無記名為替とタイトル、冊数、宛名を明記したメモを同封し、『HB倶楽部事務局』宛に送ってください。送料は一律600円です。尚、お申し込みの方には、会員用通販誌HBプレス最新号をさしあげます。もちろん、これを利用しての通販も可能です。

HB倶楽部入会方法

入会金不要。年会費3800円分（会報『HBプレス』年12回分の代金が含まれております）の無記名郵便小為替と、80円切手を貼った宛名記入済み返信用封筒、そして住所・氏名・電話番号等を記載したメモを同封して左記の住所までお送り下さい。

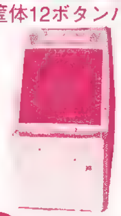
ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

KONAMI 新型筐体 ウインディ29

(筐体12ボタンパネル使用)



限定50台特別価格 ¥195,000 (送料・消費税含む)

初回¥17,780　¥17,600×11回
初回¥11,560　¥ 9,400×23回
初回¥ 9,640　¥ 6,700×35回

SEGA ニューアストロシティ

(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格¥235,000(税込)

初回¥21,540　¥21,200×11回
初回¥12,280　¥11,400×23回
初回¥10,720　¥ 8,100×35回

SEGA ニューアストロシティ+バーチャファイター2.1 組込



(筐体12ボタンパネル仕様)

通販価格¥420,000(税込)

初回¥38,380　¥37,900×11回
初回¥21,360　¥20,400×23回
初回¥14,840　¥14,600×35回

SEGA ニューアストロシティ SNK キングオブファイター96' 組込



通販価格¥402,000(税込)

初回¥36,468　¥36,300×11回
初回¥21,036　¥19,500×23回
初回¥16,804　¥13,900×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット

通販価格¥498,000(税込)

CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバーミスタラ (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X−MEN (カート)

初回¥45,932　¥44,900×11回
初回¥25,064　¥24,200×23回
初回¥17,996　¥17,300×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM ストZERO 2 セット

通販価格¥338,000(税込)

CPSⅡマザーボード
ストZERO (カート)

初回¥30,892　¥30,500×11回
初回¥17,582　¥16,400×23回
初回¥13,676　¥11,700×35回

SEGA ニューアストロシティ+TAITO F3 セット

(筐体12ボタンパネル仕様)　通販価格¥448,000(税込)

F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)

初回¥41,232　¥40,400×11回
初回¥21,864　¥21,800×23回
初回¥18,396　¥15,500×35回

SEGA ニューアストロシティ NAMCO ソウルエッジ NEW Ver セット

(筐体12ボタンパネル仕様)

通販価格¥338,000(税込)

初回¥30,892　¥30,500×11回
初回¥17,582　¥16,400×23回
初回¥13,676　¥11,700×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) KONAMI GXセット

通販価格¥440,000(税込)

GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)

初回¥40,260　¥39,700×11回
初回¥21,720　¥21,400×23回
初回¥15,380　¥15,300×35回

CAPCOM CPSⅡ ボードマスターセット

通販価格¥320,000(税込)

ボードマスター
CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバミスタラ (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X−MEN (カート)
CPSⅡ用ハーネス

初回¥28,980　¥28,900×11回
初回¥17,260　¥15,500×23回
初回¥12,140　¥11,100×35回

SNK キングオブファイター96',ボードマスター セット

通販価格¥218,000(税込)

初回¥20,712　¥19,600×11回
初回¥10,824　¥10,600×23回
初回¥10,436　¥ 7,500×35回

NAMCO ソウルエッジ NEW Ver ボードマスター セット

通販価格¥158,000(税込)

ボードマスター
ソウルエッジ
ハーネス

初回¥15,072　¥14,200×11回
初回¥ 9,744　¥ 7,600×23回
初回¥ 8,816　¥ 5,400×35回

TAITO F3, ボードマスター セット

通販価格¥278,000(税込)

ボードマスター
F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル 2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)
ハーネス

初回¥25,252　¥25,100×11回
初回¥14,204　¥13,500×23回
初回¥12,056　¥ 9,600×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット

通販価格¥315,000(税込)

ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ハーネス

初回¥29,060　¥28,400×11回
初回¥16,020　¥15,300×23回
初回¥12,880　¥10,900×35回

SEGA バーチャファイター3

☆いよいよ発売間近!!

予約受付中。もちろんローンの取扱もOK。

KONAMI新型筐体ウインディ29先行予約受付中!!

限定50台特別価格¥195,000(送料・税含む) W750　H1,445　D905　モニター24に対応

CAPCOM

ストZERO 2アルファ (新品・カート)	値引き有り
ストリートファイターVS X-MEN (新品・カート)	値引き有り
ウォーザード (新品)	予約受付中
スターグラディエイター (新品)	値引き有り
ロックマン2 (新品	値引き有り
ストZERO2 (カート)	50,000
スーパーパズルファイターⅡX(カート)	50,000
ロックマン (新品)	50,000
闘神伝2	45,000
D&Dシャドー (カート)	80,000
19XX (カート)	50,000
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)	28,000
ストZERO (カート)	10,000
ヴァンパイアハンター (カート)	15,000
X-MEN (カート)	20,000
パワードギア (カート)	30,000
トップシークレット	42,000
ファイナルファイト	17,000
ブラックドラゴン	25,000
キングオブドラゴン	20,000
1943	12,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000
天地を喰らうⅡ	25,000

KONAMI

ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	148,000
沙羅曼蛇2	50,000
スラムダンク2	95,000
スラムダンク	25,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
グラディウスⅡ	40,000
ゼクセクス	36,000
クライムファイター	15,000
タートルズ スーパー亀忍者	8,000
GXマザーボード	40,000
セクシーパロディウス	50,000
対戦ぱずる玉	43,000
極上パロディウス	45,000
出たな ツインビー	18,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000
プレミアサッカー	12,000
ビットファイター	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

ソウルエッジ NEW Ver	98,000
ゼビウス3D/G	80,000
クラシックコレクション2 (新品)	75,000
クラシックコレクション1	25,000
トイポップ	68,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ワルキューレの伝説	68,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	60,000
ギャラクシアン	35,000
スーパーワールドスタジアム95'	15,000
スプラッターハウス (ロム)	25,000

TAITO

レイストーム (新品)	190,000
サイキックフォース	120,000
ゲキリンダン (新品・ロム)	10,000
パズルボブル2 (ロム)	23,000
ダライアス外伝 (ロム)	28,000
エレベーターアクションリターンズ (ロム)	30,000
あっかんべえだー (ロム)	15,000
バブルシンフォニー (ロム)	10,000
カイザーナックル (ロム)	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー (白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー (カラー)	50,000
カブキZ	15,000
パズルボブル	15,000
バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000

SEGA

バーチャファイター3	予約受付中
ソニック・ザ・ファイターズ	298,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ (音声アンプ付、配線済	250,000
バーチャーファイター2 (音声アンプ付、配線済	200,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
ハ チャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
上海 万里の長城	75,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ピットフォール2	45,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	12,000
ぷよぷよ通	15,000

DECO

ダンクドリーム95 (新品)	40,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
四川省2	10,000
ホンバ マン	10,000
くっすんおよよ	10,000
迷宮島	10,000
サンダーブラスター	12,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

セーラームーン	50,000
スーパースラムズ	42,000
ウルトラ警備隊	25,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

キングオブファイター96' (新品	値引き有り
MV-1A (新品,	48,000
MV 1F	20,000
怒Ⅲ (純正・新品ループレバー付)	70,000
キングオブファイター95'	15,000
ビッグトーナメントゴルフ	30,000
リアルバウト餓狼伝説	30,000
ソニックウイングス3	10,000

ATLUS

ブレイゾン	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	43,000
豪血寺一族	10,000

その他

戦国ブレード	80,000
ストライカーズ1945	75,000
バトルガレッガ	55,000
ジャッキーチェン	45,000
バイパーフェイズワンNEW,ver	45,000
パング3	25,000
ライデンDX	60,000
ライデン	20,000
上海Ⅲ	35,000
ワールドラリー	28,000
レモンエンジェル	20,000



有限会社 哲信クリエイト

TSC

〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F

TEL.FAX 06-719-9919　営業時間 10:00〜21:00

●お支払い方法●

●銀行振込……入金確認即商品発送
●コレクトサービス……商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店(当)0464186
相互信用金庫本店(普)0030322

TAMAYA特選おすすめセット！
ストZERO2がお求めやすくなりました。

お買得!!ストZERO2 スーパーベガセット



ストZERO2(中古)
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥160,000**

初回¥16,120	初回¥8,840	初回¥ 7,560
¥15,000×11回	¥ 8,200×23回	¥ 5,800×35回

お買得!!ストZERO2 シグマセット



ストZERO2(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥155,000**

初回¥14,860	初回¥ 9,570	初回¥ 7,980
¥14,600×11回	¥ 7,900×23回	¥ 5,600×35回

お買得!!ストZERO2 パナカスタムセット

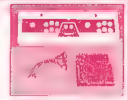


ストZERO2(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥130,000**

初回¥12,760	初回¥ 8,620	初回¥ 6,580
¥12,200×11回	¥ 6,600×23回	¥ 4,700×35回

お買得!!ストZERO2 ボードマスターセット



ストZERO2(中古)
ボードマスター
ハーネス、
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥150,000**

初回¥14,700	初回¥ 8,000	初回¥ 8,400
¥14,100×11回	¥ 7,700×23回	¥ 5,400×35回

ザ・キングオブファイターズ'96 スーパーベガセット



ザ・キングオブファイターズ'96
マザーボード(新品)
スーパーベガ21
特製ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥235,000**

初回¥22,920	初回¥13,990	初回¥11,760
¥22,100×11回	¥12,000×23回	¥ 8,500×35回

ザ・キングオブファイターズ'96 シグマセット



ザ・キングオブファイターズ'96
マザーボード(新品)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード

通販特価(送料・税込) **¥230,000**

初回¥22,760	初回¥12,420	初回¥ 8,680
¥21,600×11回	¥11,800×23回	¥ 8,400×35回

ザ・キングオブファイターズ'96 パナカスタムセット



ザ・キングオブファイターズ'96
マザーボード(新品)
パナカスタム
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥205,000**

初回¥19,760	初回¥11,470	初回¥10,780
¥19,300×11回	¥10,500×23回	¥ 7,400×35回

ザ・キングオブファイターズ'96 ボードマスターセット



ザ・キングオブファイターズ'96
マザーボード(新品)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥220,000**

初回¥21,340	初回¥11,580	初回¥ 9,520
¥20,700×11回	¥11,300×23回	¥ 8,000×35回

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ¥26,800



3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000

大画面モニターが使えるようになりました。
通販特価（代引、送料・税込） **¥25,000**

パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応）。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

RAS-HD ¥14,500

(PS、SSアダプター付)



MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000

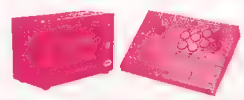
SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種　X68Kモニター、PO-TV45X・35X　FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

SUPER VEGA 21 特価



サターン用コード ¥8,000
プレイステーション用コード ¥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×2） 特価



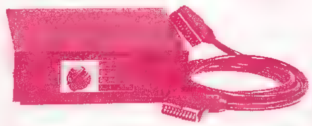
サターン用コード ¥4,000　メガドライブ用コード ¥2,000
スーファミ用コード ¥4,000　PCエンジン用コード ¥2,000
プレイステーション用コード ¥4,000

新発売 ディスプル（XRGB-1の姉妹品） ¥19,800



代引特価¥18,800（送料、税込）

21P用4chセレクター ¥5,000



21P接続コード ¥4,000

ボードマスター 特価



KIC PANACUSTOM 特価



RGBケーブル21P、15P 各¥3,000　SF用コード ¥8,000
ストII対応JAMMAハーネス ¥3,000　麻雀ハーネス ¥3,000

超お買い得なメンバーズカード会員大募集!!!

①入会金、会費は全て無料。②お買い上げ金額の5％をポイントとして還元。③ローンの申し込みがサインと捺印だけでOK！④キャッシング機能が付いているので、いつでも現金が引き出せます。
※他にもたくさんの特典が付いています。すぐに申し込み用紙を送ります。詳しくはTEL又は店頭にてお問い合わせください。

お得なTAMAYA通信販売

- ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
- ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
- 分割払いが利用できます。
- 大型筐体の販売を行っています。
- 電話での相談、説明。
- ハード、ソフトの買い取り。
- 特殊ハーネス等の製作を行っています。
- FAXで24時間注文・相談受け付けています。

今月の目玉

ストゼロII（ロム）	¥58,000
ゼビウス3D/G	¥65,000
ニューマンアスレチックス	¥5,000
ナインオブザラウンド	¥8,000
ソウルエッジ（Ver.B）	¥68,000
フリッキー	¥25,000
ジョイフルロード	¥18,000
ゴールデンアックス	¥5,000
セクシーパロディウス	¥58,000
ソニックザファイターズ（ハーネス付）	¥195,000

ナムコ

アウトフォクシーズ	¥25,000
アサルト（パネル付）	¥55,000
エメラルディア	¥2,000
ドルアーガの塔	¥75,000
インディジョーンズ	¥15,000
ゼビウス	¥12,000
熱闘！激闘！クイズ島	¥1,000
ドラゴンバスター	¥35,000
ドラゴンセイバー	¥25,000
パックマニア	¥28,000
ギャプラス	¥12,000
パックランド	¥38,000
プライムコールEX	28,000
グレートスラッガーズ	¥1,000
スーパーワースタ'93	¥3,000
グレートスラッガーズ'94	¥2,000
スプラッターハウス	¥18,000

カプコン

ストゼロ（ロム）	¥8,000
F1ドリーム	¥2,000
エリア88	¥35,000
ストライダー飛竜	¥28,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	¥25,000
大魔界村	¥35,000
ソンソン	¥18,000
クイズ三国志	¥2,000
クイズ殿様の野望	¥1,000
クイズ殿様の野望2	¥2,000
虎への道（海外）	¥3,000
ハテナ？の大冒険	¥2,000
バルガス	¥3,000
ブロックブロック（センサー付）	¥8,000
マットギア	¥3,000

コナミ

スラムダンク	¥35,000
ツインビーヤッホー	¥45,000
グリーンベレー	¥5,000
サーカスチャーリー	¥8,000
大好きキッス	¥58,000
ときメモ対戦ぱずるだま	¥98,000
沙羅曼蛇II（ロム）	¥55,000
ダブルドリブル	¥5,000
リングの王者	¥3,000
メインスタジアム	¥3,000
ガイアポリス	¥10,000
クイズ学問のススメ	¥1,000
ビットファイター	¥8,000
Mr.ゴエモン	¥3,000
サプライズアタック	¥3,000
クォース	¥3,000
パロディウスだ！	¥5,000
魂斗羅	¥10,000
ファイナライザー	¥8,000

タイトー

ファイナルブロー	¥5,000
リングファイター	¥3,000
地獄めぐり	¥5,000
飛翔鮫	¥8,000
パニックロード	¥8,000
ジャングルキング	¥25,000
女子バレー	¥5,000
究極タイガーII	¥85,000
忍者キッズ	¥5,000
マスターオブウエポン	¥5,000
スーパーマン	¥8,000
ヘビーユニット	¥8,000
チャンピオンレスラー	¥2,000
エクスターミネーション	¥8,000
フリップル	¥2,000
クリキントン	¥3,000
パラメディス	¥3,00

ジャレコ

エクセリオン	¥5,000
ロードオブキング	¥5,000
エクセライザー	¥8,000
ソルダム	¥5,000
タンクバスターズ	¥5,000
ワールドカップ'90	¥3,000
がんばれギンくん	¥5,000
ボンジャック	¥5,000

アイレム

ファイヤーバレル	¥8,000
メジャータイトルII	¥10,000
ぐっすんおよよ	¥3,000
スパルタンX（海外）	¥3,000
10ヤードファイト	¥5,000

データイースト

空手道	¥5,000
カルノフ	¥8,000
イエローキャブ	¥12,000
ビッグプロレス	¥1,000
ロボコップ（海外）	¥3,000
ワンダープラネット（ロム）	¥1,000
ダンクドリーム'95（ロム）	¥3,000
カルノフ（ロム）	¥1,000

その他

ターボフォース	¥5,000
WWFスーパースターズ	¥1,000
レッスルフェスト	¥1,000
バッドランズ	¥8,000
ガズラー	¥5,000
バイパーフェーズ1	¥18,000
スペースファイアバード	¥8,000
レゾン	¥3,000
ザディープ（海外）	¥5,000
ムスタング	¥8,000
ななめでマジック	¥2,000
パニクルファンタジー	¥3,000
コンバットライブス	¥2,000
ウルトラマン	¥2,000
キングオブボクサー	¥5,000
富士山バスター	¥8,000
ガルメデス	¥5,000
ゼロチーム	¥18,000
ブレイゾン	¥3,000
ウィッツ	¥5,000
マジカルエラーを探せ	¥5,000
バツグン	¥28,000
Mクーガー	¥5,000
スカイアドベンチャー	¥5,000
ザインドスリーナ	¥5,000
キッドのホレホレ大作戦	¥8,000
スパイナルブレーカー	¥5,000
ソニックウイング	¥5,000
Mr.DO VSユニコーン	¥8,000

新製品（予約受付中）

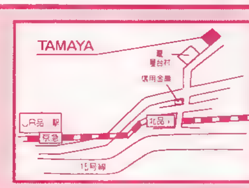
ストリートファイターα2（ロム）	¥129,000
デッドオアアライブ	未定
ストリートファイターIII	未定
鉄拳III	未定
バーチャファイターIII	(予)¥998,000
ウォーザード(CPIII)	未定

TMGC　TM ゲームクラブ　(株)TAMAYA

TEL.03-3472-8511/FAX.03-3472-8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10
営業時間:平日AM9:30〜PM6:30／日祝AM10:00〜PM5:00
年中無休（夏期、年末年始は休暇あり）

★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

(株)TAMAYA

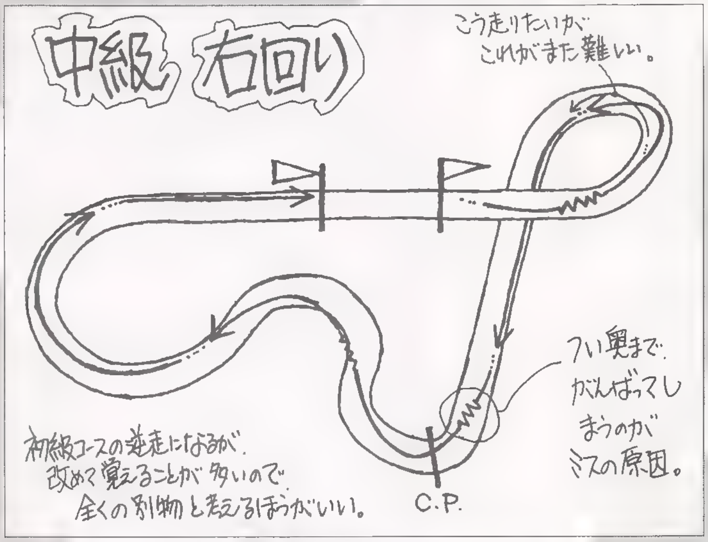


初級コースを逆走すると…中級コースになる!



中級コースの1つ目のカーブがいきなり複合カーブ!手ごわいぞ!

担当:ずるずる



中級コース 右回り
初級コースの逆走だけど…

今回走るコースは、前号で走ったコース、初級コース(左回り)のものと同じだが、走り方が逆、右回りとなる。

単純に逆走すれば、と思うのだが、入り口と出口で曲がり具合が変わる複合カーブは、新たに走り方を検討しなければならない。初心に戻ってここを攻略していこうと思う。

スタートでミスするな!

速く走るためには、速く走れるライン取りも重要だが、まずミスを抑えることが大切。その一番最初になるのがスタート。このスタートをミスすると、数秒の遅れを生ずることもあるので注意したい。



グリーンシグナルになる前に回転数を合わせられるように!

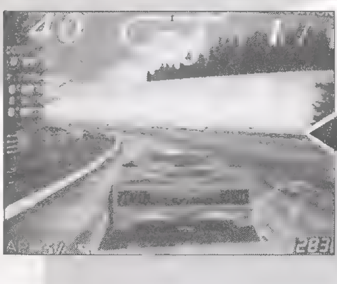
スタートで注意することは、直前でのアクセルの踏み具合。6500回転で待ち、スタートで踏み込んでいくこと。



どんどん加速して第1コーナーへ。前半がきついぞ!

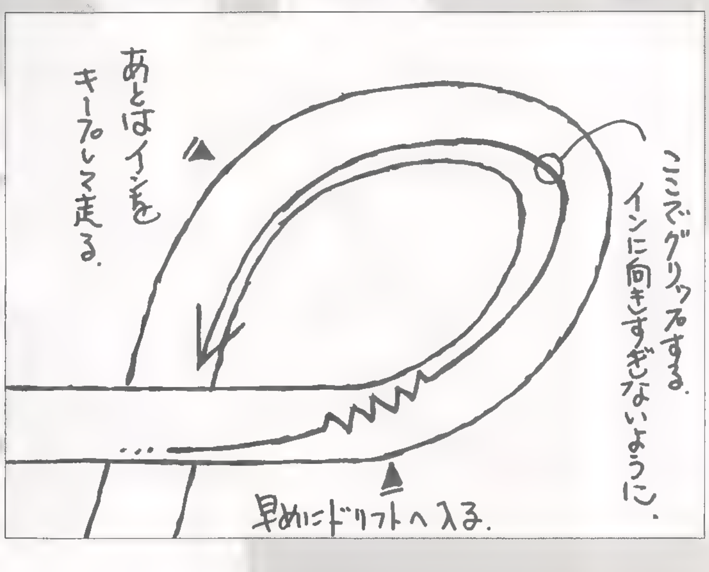
スタートしたらこのメインストレートでどんどん加速していく。そして1つ目のカーブへ突入!

1つ目のカーブは、前半がきつく、後半が緩くなっている。前半でしっかり減速して





しっかり減速して進入するべし。



進入しておけばまず問題はないのだが、つい、ストレートでスピードにのってきているため、ブレーキングが甘くなってしまう。こうなると、仮に前半でインに入ることができてもすぐふくらんで（オーバースピードのため）コースアウトをしてしまう。これを完全に抑え込むには、アウトから進入する際、思いきり減速し、きつめに切り込んでドリフトをしていく。

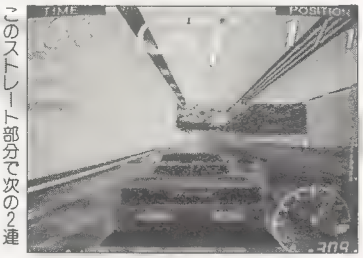
しっかり減速ができていれば、前半のきつい部分でふくらむことなく、そして、後半へ向け、マシンの方向を調整することができる。

ここで注意するのはそのドリフトさせる量。後半でしっかりグリップさせるため、できるだけ横にしたい。

後半は緩く曲がっているので、それに合わせて走る。



ビヨ～ン!と飛び出る看板。3DCGならではの演出。



このストレート部分で次の2連カーブの走り方をチェック!

加速させつつストレートを走る。まずミスすることはないと思うが、手前でのカーブの処理次第では、ここで仕事が増えることも!それは、アウトへふくらんだとき。ストレートの終わりでは、次のカーブの進入のためにアウト側（左寄り）に寄るため、ラインの変更が必要になるのだ。





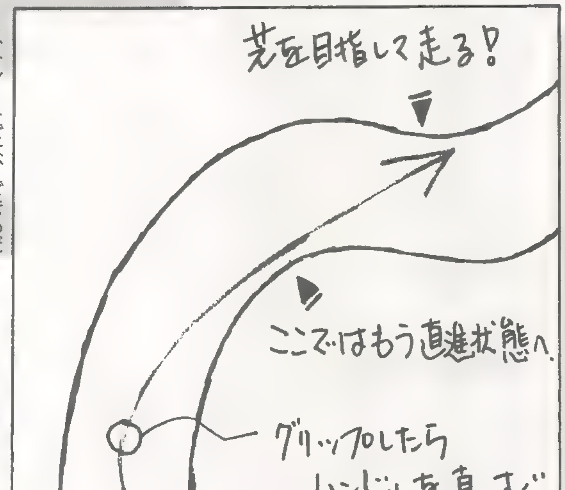
ストレートでは、できるだけ加速したいので、ラインの修正時は、急にハンドルを切ることがないようにしたい。

さて、その先のカーブ、右への2連カーブだが、初級時と同じようにドリフトしながら一つのライン弧で走り抜けていく（詳しくは図を参照）。





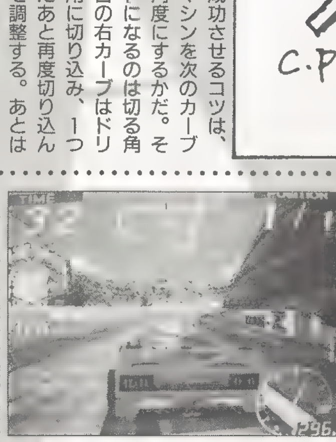
きれいに抜けるには、切る角度とアクセルワークだ!

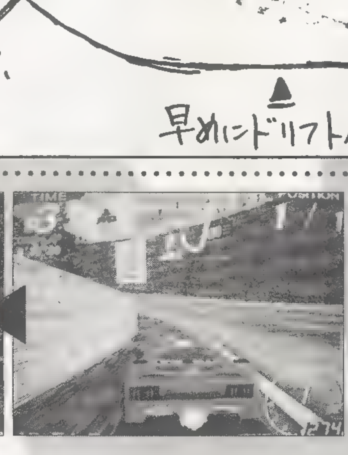


ここを成功させるコツは、どれだけマシンを次のカーブの出口の角度にするかだ。そのポイントになるのは切る角度。1つ目の右カーブはドリフト開始用に切り込み、1つ目を抜けたあと再度切り込んで、向きを調整する。あとはアクセルの調整で、ふくらんでいくことを抑え込むぞ!



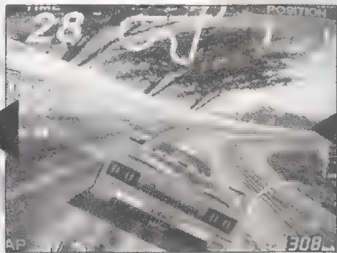
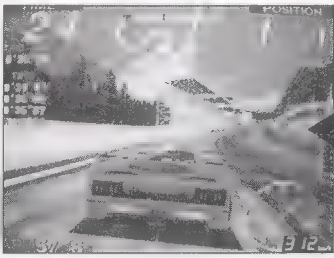
2連カーブの出口で向きが調整できれば次の左カーブは楽になる。そのまま突っ込むわけだが、全開のままでは抜





このカーブに真っすぐ突っ込む。そしてダートへ!

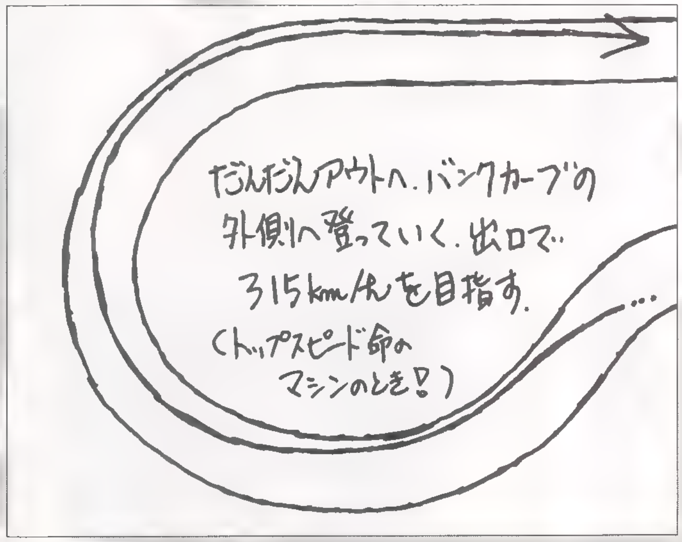
けられないので減速しなければならない。普通にブレーキを使って減速するのもいいが、ここはひとつインのダートを使って減速を試みてみよう。
　そのままダートに入る形で走り（アクセルオフの状態で）、減速。落ちすぎないように気をつけておけばOK。
　ダートから出たあと、ついクセでアウトにいきがち。注意したいのは、出すぎること。

バンクカーブの走り方は難しい。とりあえずスピード命で！



　できるだけギリギリまでねばり、右寄りからバンクへ。
　そこからバンクカーブへ入っていく。そこからラインをアウトへ変える。これは無理にインに突かずに、トップスピード重視のためのもの。カーブを抜け、ストレートでできるだけ高いスピードで走るためだ（このラインならそれほどハンドルも切らないので加速もしやすい点もある）。
　そしてストレートへ。2周目へ突入！

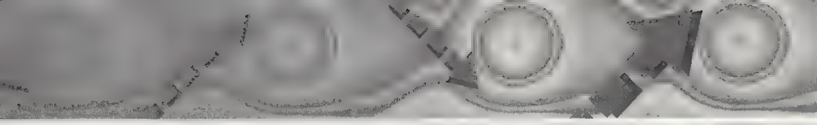




CPUのマシンの動きは…な〜んとこ〜んなことをしている！

全部で5周！緊張感を保てれば…

　1周目と2周目以降で変わってくる点は、第1コーナーの進入速度の違い（もちろんこれの手前のストレートでも違いはあるが、真っすぐ走っている分には、ま〜ずミスすることはないはず）。
　30km/hは違ってくると思うので、その分、多くブレーキングをしなければならない。となれば、気をつけるのはブレーキを開始するポイント。早めにすればいいということ。これを実行していれば、まず問題はないだろう。
　あとは5周という周回をくり返すのみ。あらゆるカーブを5回成功させるのだから…。やり込みと、リカバリーでクリアしていきたい。



みんなクリアできたかな？

SUPER PUZZLE FIGHTER II X

スーパーパズルファイターIIX

担当：P・鈴木

©CAPCOM

どうしてもコツがわからない人はCPUフェリシアの積み方をまねてみよう。彼女の積み方は攻略通りだ。

ダン

ダンの攻撃パターンはすべての列に赤のジェムが降り注ぐという、何ともはやといったものだ。一回の攻撃でたくさん降らせても、少量を繰り返し送ってもあまり差がないので、そういった意味ではマイペースに戦うことができるキャラだともいえる。このゲームを熟知した人でも勝てるか分からないという、最終形体のキャラだろう。

ダンを使おうと思っている人は、ジェムを積むスピードを極限まで早めなくてはならない。十分な攻撃準備をする前に相手に攻撃されてしまうと、中途半端な量しか反撃できず、さらにそれを相手は利用してくるからだ。勝ちたかったら、一発で勝負を決められる量を速攻で積む、この一言に尽きるだろう。あとは相手陣地に赤のクラッシュジェムが降ってこないようにダンを信じるだけだ。

ダンを相手にした場合だが、ダンは一発死を狙っていると思うので、ダンの邪魔をするようにこまめに攻撃をしておく。これに対しダンが反撃してくるようなら赤のジェムがふってきてこちらに好都合だし、耐えているようなら調子に乗ってさらに攻撃をすることができる。どちらにしてもダンは嫌がる寸法だ。

あとは当然のことだが赤のジェムをつなげておくことと、ある程度の高さに赤のクラッシュジェムを保険の意味で置いておくということ、これを守れば大丈夫だ。

モリガン

モリガンの攻撃パターンは縦に2個ずつ同じ色が重なるものだ。端の列は別の色が降ってくるためにとても返されづらいのだが、中央の2列は同色のためパワージェムの形で降ってくることになる。真ん中の列にはカウンタージェムが降りにくいという特徴も考えると、これは結構痛いウィークポイントだと思われる。

モリガンも、ある程度まとめてジェムを送るべきだろう。18個は欲しいところで、この量なら真ん中の2列に降るジェムの色を複数個にすることができる。モリガンの場合別に多い分にはいくらでも良く、中央の色の種類が増える分崩されにくくなるぞ。少ない量をちびちび送ってしまうと真ん中の2列に大きなパワージェムができてしまうので、けん制は控え目にする。

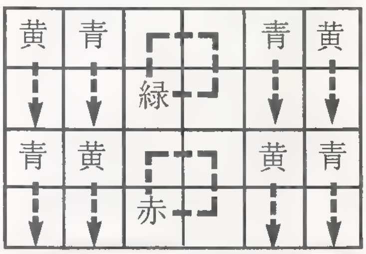


こうやって弱点をカバーしていければモリガンは強いぞ。

モリガンを相手にしたときの作戦はなかなかたてづらいのだが、とりあえず真ん中の2列に赤を積んでおく。ある程度まで赤のジェムが溜まったら、考えることは2つ。1つはその赤のジェムを柱にする方法。相手陣地を見て、とくに大きな攻撃を作っているようでなければ赤を柱にしても良いと思われる。もし、相手が大きな攻撃を作っているようであれば、その赤をけん制に使いこちらの安全を第一に考えるという方法に切り替えよう。後は両端の2列だが、黄か青のパワージェムをつくっておき、いつ攻撃がきてもいいように段差を作っておこう。攻撃されたときに返しやすい配列のはずだ。

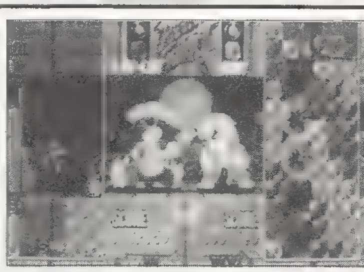


モリガン対策は端の青・黄の積み方にあるといえる。



レイレイ

レイレイのパターンはかなり特殊で、チェック状に降ってくる。パワージェムになりにくいというのは事実だが、降ってくるときにつながっているため返されやすいという弱点も目立つ。ただ、相手陣地に段差があった場合はずれて降るために、その弱点も慣れないうちは分からない。レイレイ戦は特に注意すべきだぞ。

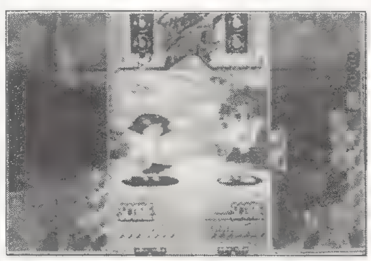


相手陣地はぐちゃぐちゃ。もう負けはないだろう。

レイレイ使いの人は「こう戦え」というものがないためにかなり自由度が高い攻めができる。とりあえず多い分には問題はないのでジェムを育てておこう。レイレイの攻撃パターンは48個周期のため25個以上送ると効果ありだ。逆に少ない量を連続で送ってしまうと、同色につながりやすいので反撃を受けやすい。

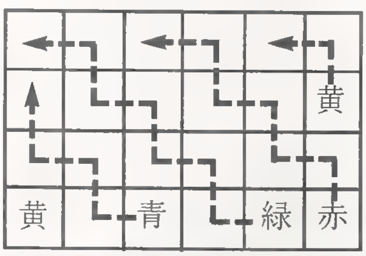
さて、レイレイと戦う人にいっておくことだが、攻撃されてしまうとそれ以降自分のペースで戦うことができなくなる。こまめに送ってはいけないキャラはなおさらで、パワージェムでかえすことが難しいため、レイレイより先に攻撃しておきたいところだ。

攻撃された後の話に移ろう。まずは一色だけつなげていくことを考える。そのとき一番多い色がいいだろう。そしてその色をなるべく高く積む。



一色にしぼって高く積もう。特にレイレイ戦で使える。

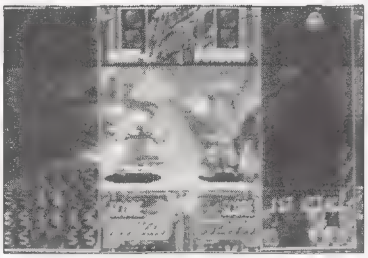
こうしておくことによって追い詰められてしまったときに復活を図ることができる。とにかく気をつけなくてはならないのは色がばらばらになってしまうこと。そうなってしまうと対ケンよりも復活が難しくなってしまうぞ。つなげることを重視していこう。



ドノヴァン

ドノヴァンの攻撃パターンは赤・黄の順番で縦に2個ずつ積まれた上に緑・青がかたまった形で降るものだ。落とし方によっては一見弱そうな配列であるが、落とし方を工夫すればかなり崩すのが困難なものに変わる。使う人次第で強さが変わるキャラだろう。

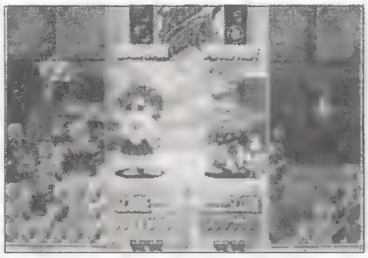
ドノヴァンの理想の攻撃個数は18個。丁度青と緑が蓋をする個数だ。これより多いとパワージェムができてしまう（相手の陣地に段差がある場合は構わない）。これより少ない場合は縦に赤・黄が並んでしまうが、その後その上にほかの色で蓋をすることができれば問題ない。ある程度まで相手陣地にジェムが積まれたら、レインボージェムが降ってくる前にとどめを刺しにいこう。相手にレインボージェムを使われてしまうと一気に苦しくなってしまう。早めに倒しにかかりたいところだ。ちなみにレインボージェムは24個周期で降ってくるぞ。



この量のくり返しは非常に強力だ。理想通りを狙え。

ドノヴァンを相手にしたときに心掛けたいことは、蓋として降ってくる青・緑を1個のクラッシュジェムで消せるよう固めておくこと。そのためにはバランス良くジェムを積む必要がある。ジェムを育てるのは左3列にして、右3列はならしていくことに集中しよう。その育てていくジェムの色は赤か黄、特に赤が良いだろう。相手の落としてくる色に合わせるのは重要だぞ。

最後にレインボージェムが落ちてきたときだが、パワージェムが作れそうなときには赤・黄を消そう。逆転が狙える。



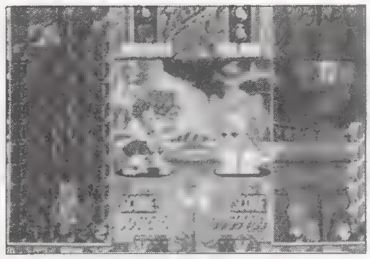
ふたをふたとして利用させないように固めて消していく。

緑			青		
赤	黄	赤	黄	赤	黄
↓	↓	↓	↓	↓	↓

フェリシア

フェリシアのパターンは、両端には縦に黄・緑が並び、真ん中4列には2×2の形で赤と青が積まれる。2色しかない上にパワージェムの形で降ってくるため危険な配列だ。

フェリシアを使う人は、細々と攻めるよりはある程度まとめて攻めなくてはならない。さもないと相手陣地に巨大なパワージェムが出来上がってしまうぞ。とりあえずは18個以上欲しいところだ。相手の陣地がずれていても同色のジェムがつながっていることが多いというのも痛い。ラッシュで大きくリードを奪いつつ、そこそこの量を連続で送る、というのが理想だ。



せっかくずらして降らせているのになんか苦しい気がする。



フェリシア対策はチュンリー対策に似ているね。

フェリシアを相手にしたときの対処法は簡単で、以前示したとおりに2、3列目に赤色のジェムを積む。これだけでほぼ大丈夫だ。工夫がしたいという人は、縦にのばした赤色のジェムを少し横にもつなげておいて、多めにジェムを降らされたときにも消す準備ができるようにしておく。赤色の上に青色が降ってきたら、早目に消しにいって赤色のジェム育てを続行してもよいし、逆に利用して青色のジェムを新たに育てても（隣につなげていっても）いいだろう。

両端の2列は降ってくる色が決まっているためにクラッシュジェムを時限式で仕掛けておくだけで大丈夫だ。左から2・5列目も利用しよう。

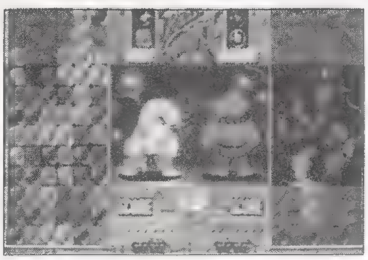
レインボージェムは取り敢えず赤か青の上に置こう。パワージェムの形になってくれれば儲け物。混乱する前に黄・緑を消しておくのも大切だ。

緑					黄
↓	青		赤		↓
↓					↓
↓	赤		青		↓

豪鬼・デビロット

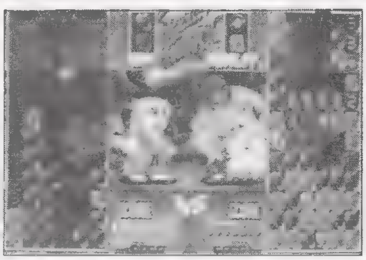
豪鬼とデビロットは攻撃力が抑えられているだけあってパターンは非常に強力だ。斜めに同じ色が並ぶので、逆利用することができない。強いぞ。

ちなみにデビロットの攻撃パターンはキャラ選択画面のそれとは異なるため注意しよう。まあ崩す手段がほぼ無いためあまり気にすることもないかもしれないが。



返せないよう。いい方法があったらP鈴木に教えてね。

この2人を使うプレイヤーが気を付けなくてはならないのは、攻撃力の低さ。ほかのキャラに比べ4分の3しかジェムを送れないため、攻め切れずに負けることがままある。ほかのキャラよりも大きくジェムを育てておく必要がある。



攻撃力の低さを利用して一気にたたみかけていこう。

その代わり、いくら少ない量であってもけん制効果は十分だ。何といっても1列ごとに降ってくる色が違うのだから、バンバン攻めていこう。細かいジェムの積み重ねで勝てることもしばしばだ。

この2人を相手にしたときは結構厳しい戦いを強いられてしまう。取り敢えずは自分のペースを守っていこう。攻撃されてしまったら、カウンタージェムのうちに道連れを狙っていく。とにかく自分の育てているパワージェムを守ることに徹して一撃で倒せるよう頑張ろう。相手の攻撃力が低いということは、同じ量消したときに有利ということでもある。相殺もそれだけしやすいということだ。

結局ごり押しで勝つのが最も良いことになりそうだ。「うまくずらして積めば」と思いいろいろ試しましたが効果はあんまり無いようだ。

赤					
黄					
青					
緑	赤	黄	青	緑	赤

クイックなハンドリングに慣れよう!

Winding Heat

ワインディングヒート

コースの暗記はもちろんなのだが、まずはマシンに慣れないことには走ることはできない!

担当：ずるずる

全部で14種もある！日本のスタンダードな大衆スポーティーカーから、ハイソなスポーツカー、本格スポーツカーまで、さらに国外のスーパー・スポーツカーをモデルにした・マシンがズラリ!!

これだけあるとどのマシンで走ればいいか悩んでしまうところであるが、選ぶ際、どんな性能を持っているのかをグラフを見ることで確認することができる。



操作性をとるか、ハイパワーをとるかは君次第だ!

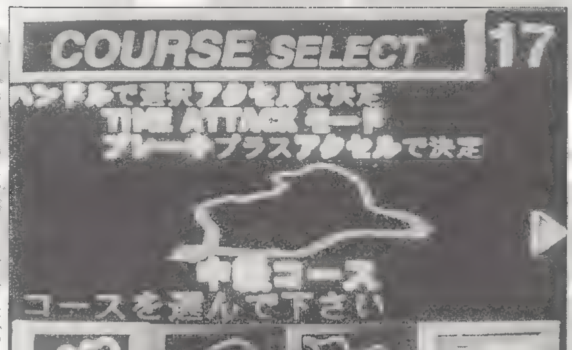
それによりマシンの特性を知り、自分の好きな走りに合わせて選んでいけばいい。

14種類もあることを考えると、そりゃあもう14ものタイプがあるんだろうなあと思えてしまうが、これらはバランスのとれたタイプとスピード系に強いタイプの二つに大きく分けることができる。

でもこれは「ノーマル」での話。マシンを選択したあとに、部分的に突出した性能にすることができる（グリップ力を高める、MAXスピードを上げる等）。

だがこのチューンをすると「ノーマル」時のバランスが変わり、かなり違ったマシンになることを忘れてはならない。例えば、MAXスピードを重視するとグリップ力が落ちるとか、グリップ力を重視すれば、MAXスピードが下がるなどという影響が出てくるのだ。

この辺は、君の腕と相談ということになるかな?



このゲームで驚くのはやはりこれ！対向車のプレッシャーだ!



真ん中がやさしいコース。左が中級、右が上級となる。

このゲームには、ドライバーの目線のものと、自分のマシンのやや後方から見るものの2つがあるが、レースモードでやる場合を考えると、後方から見るタイプのほうが、インからのスリ抜けや、2台の間を抜くときなどに合わせやすいと思うので、私はこちらをオススメします。

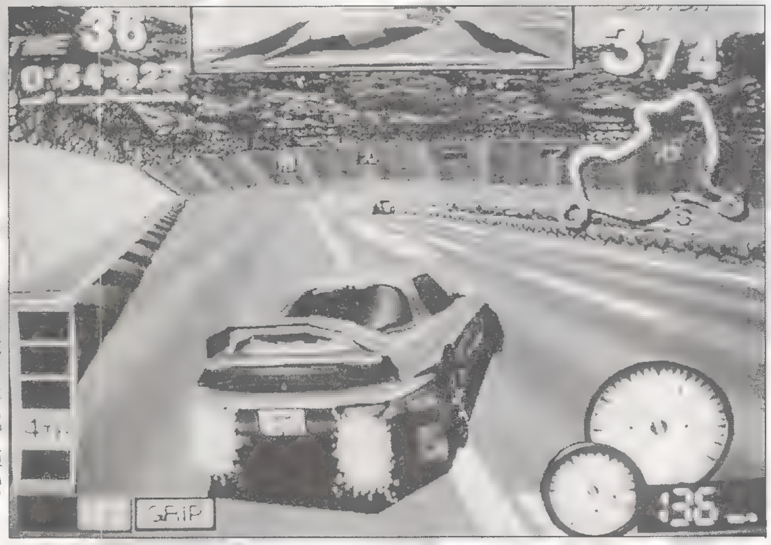
タイムアタックモードならライバル等がいなくなるので、どちらの視点でやってもいいと思う。

レベルの高い走りを目指すのなら後方からのほうが有利になるだろう。

着実に、そして確実に極めろ!
攻略の書・頂上到達への布石

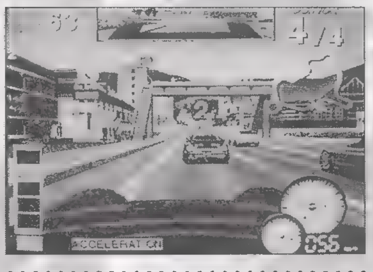
まず[illegible]り、ハン[illegible]れる

このゲーム、プレイした方ならわかると思うが、非常にハンドルが軽い。そしてクイック。そのため、ほんの少しの切り角でもその動きが早いとマシンは即反応してインに切り込んでいってしまう。
この感覚にまず慣れることが重要。
市販車っぽいのにこのハンドリング。少しの切り角でこの切れ具合。これはレーシングカーっすよ!
まずは微妙にハンドルを切っていけるようにすること。
あとは急ハンドルをしないように心掛けることだ。



さあいくぜーといわんばかりにドリフト開始だ!ちょっと早い?

ある程度プレイをすると、このゲームのクセがわかってくると思う。
反応がいいので、緩いカーブでは合わせるのが大変とか。
急カーブでの切り具合はどれぐらいなのかも。



ドライバーズビューだとやや視界が狭い。でもリアル!

そのあたりを理解していくために、一番やさしい「初級コース」で走ってみることにしよう。
ちなみにマシンはどれでもいいけど、「ノーマル」にしておきたい。私の場合、ドイツのリアエンジンリアドライブのあのマシンにします。なぜって、なんとなく横幅がないからです(マジに)。

スタートしたら道なりに。
タイムアタックモードなら何の問題もなく走ることができるが、レースモードでは、普通に走っている同方向車、対向車、レースに参加しているマシンが入り混じっている。
問題なのはレース以外の車。
同方向車のインから、対向車のさらにインを抜ける走りをするからだ。



中央辺近を走るのが一番安全。飛ばせるときはいくしかー

さて走るわけですが、まずはスタート。いっぱい踏んでようなくレッドゾーンというのがこのゲームの特長だが、レッドゾーンに入らないようにして待ち、グリーンシグナルと同時にアクセルを全開にする。このときスタートするとホイルスピンをするが、遅いわけでもないのでこれを無視して加速していく。

基本はインを走ること。でもイン=イン=インで走れないところは、ふくらんだとき、他車にぶつかることを考え、ややアウトから入ることも考える。とくに最後から3つ目の左カーブ。ここはタイミングも見て切り込む。
あとはしっかりハンドルを握り、ミリ単位の合わせができるようにしていこう。



こういったスリ抜けができないと上位に上がれないぞ!

慣れ[illegible]アタ[illegible]

ミリ単位の合わせができるようになったら、ガンガン!インを攻めていこう。
同方向車のイン!車にぶつかるよりは、インの壁に少しこするほうがロスが少ないとか、初級の後半の3つのカーブなんかは、ハンドルをいっぱいまで切らず、その手前ぐらいで抑え、しっかりインをキープして走る(マシンが横になりすぎないようにする)。
スピードのコントロールはというと…このコースなら全開でOK!踏みっぱなし!
これで慣れてきたらチューンに走ってもいいだろう。



きつ～いカーブは、とにかく早めにドリフト走行に入ること!

レースモードについてだが、1位でゴールするのは簡単ではない。1つのミスで追いつけないってことが起こるのだ!とにかくノーミスで走れるようにする、これが1位への最短コースになるぞ!

平成9年4月 完璧な就職指導！絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校

開校 日本ゲームデザイナー学院

〒101 東京都千代田区三崎町3－4－9 ☎03-3261-8211

入学案内書はハガキか☎でお申込みください
学生寮完備。朝日・読売新聞等奨学制度
学院見学毎日実施。日時を要予約





1クラスをさらに5～6人のチームに編成
ソフトハウス的実践授業による個人指導！

9年4月生願書受付中

ゲームデザイナー学部
定員300名

■プランニング科〈全日制2年〉

ゲーム業界で企画、シナリオの業種をめざす人のコース、ゲーム制作過程や基礎的なことを幅広く学びます。自主制作チームを編成してゲーム制作に重点をおき、就職にそなえます。1コンピューター基礎2ゲーム研究3企画・仕様書作法4プレゼンテーション5ゲーム制作実習で技術と知識を学びます。

■グラフィック科〈全日制2年〉

ゲームグラフィッカー、グラフィックデザイナーの業種を志望する人のコース。ドット絵などゲームグラフィックを描くのに必要なツールの使い方や色彩デッサンから専門的分野、3DCG、映像に到るまでしっかり学びます、1コンピューター基礎2デッサン3キャラクターデザイン4 3Dグラフィック5ゲーム制作実習の授業となります、

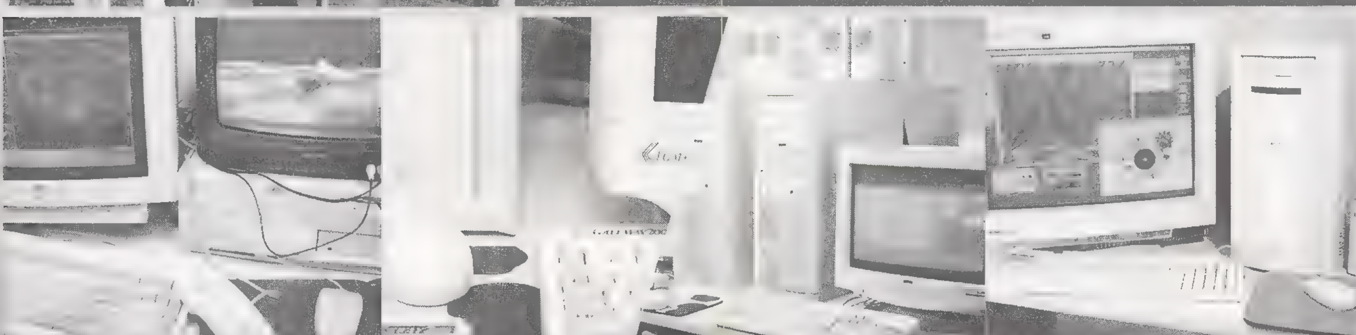
■プログラム科〈全日制2年〉

ゲームプログラマーをめざす人のコース。MS-DOS、Windowsゲーム開発、コンシューマーゲーム開発、サウンドドライバー開発等を選択できます。また、この学科はプランニング科と連動して自主制作を行います。1コンピューター基礎2ゲーム企画3C言語実習4ゲーム制作実習等を学びます。

■ゲーム開発研究科〈全日制1年〉

2年卒業生対象のソフトハウス的授業。

STARTING UP YOUR DREAMS! その準備はすべて整っている!!
①授業内容 ②修得技術 ③就職指導 ④適正学費 ⑤設備と環境



↑ゲーム開発に必要な最新マシンと、ゲーム制作にくわしいベテラン講師が、キミを待ちかまえているぞ

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

[初心者コース]

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース
■BASICをマスターした方向け
Bコース
■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

[経験者コース]

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

おめでとう!



サウンドコンポーザ(1年コース)
第1期生
坂根　尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。この学校で実力がつきました。



1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池　宏くん

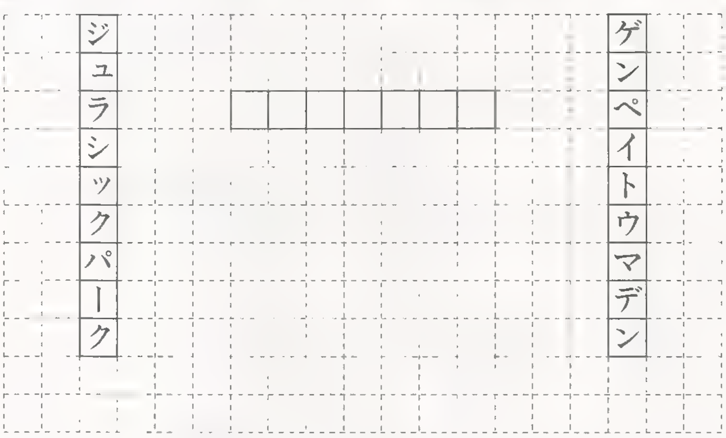
以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校> '97年4月開講!!
大阪ゲームデザイナー学院
大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)

▶ビンゴチケット
1000円割引
※ビンゴチケットは各本体・ソフト1台(1本)につき1枚使用できます。

スケルトンパズルNo.12

スケルトンパズルNo.12 問題



出題：APAPA

解き方

またまた今回も変則スケルトンであ～る。横19マス×縦11マスの中に、リストのゲーム名をすべて詰め込んでほしいのだ。

スケルトンパズルは、ゲーム名群にあるゲーム名を、文字数と重なる文字を基準に、あらかじめ書かれた枠に収めていくパズルです。ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは、同じ文字と見なし、ゲーム名は余らせず、上↓下か、左→右の方向にのみ読みます。

しかし、今回はその枠が、あらかじめゲーム名の入った二ブロックと、空白の一ブロックしか書かれていません。そこで、書かれていない部分に枠の線を任意に補いながら解いてください。

つまり横19マス×縦11マスの中に、既に書かれている枠とゲーム名を使いながら、リストのすべてのゲーム名を収めてほしいのです。

そうして、リストにあるすべてのゲーム名が枠内に入ったところで、今回の解答は『あらかじめ書かれていた空白の一ブロックに入るゲーム名』とします。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、9月30日必着で、〒101 東京都千代田区内神田1－11－4 藤吉ビル ゲーメスト編集部『スケルトンNo.12』係あてに送ってください。

正解者の中から、紛紛擾擾（ふんぷんじょうじょう）を解決した5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ところで、ハガキのイラストは、当選落選には関係ないぞ。では、手間を厭わず解くのだっ!!

問題アイデアも募集中だぞ。

〔ゲーム名リスト〕

- ・イーディーエフ
- ・キャメルトライ
- ・サンダークロス
- ・ソニックブーム
- ・タイムマシーン
- ・タケダシンゲン
- ・ドンキーコング
- ・バーチャコップ
- ・バトルシャーク
- ・マーベルランド
- ・マジックソード
- ・メジャーリーグ
- ・メタルブラック
- ・ロードランナー
- ・ロストワールド
- ・ジュラシックパーク
- ・ゲンペイトウマデン

当選者発表

『スケルトンNo.11』の正解率は、68%、正解者難易度アンケートはVH33%、H33%、N14%、E14%、VE5%、無解答1%と、ハードからベリーハードという結果。

図で、文字の入るマスが4ヵ所黒マスになってました。またまた僕の手を離れてからの変化なのですが『枠がだいたいの範囲しか書いてない』という問題の文章の解釈の範囲で、その黒マスに文字を入れることを考えるべし、と判断して、問題は成立と考えます。

だいたいの範囲しか書いてないんだから、内枠からはみ出たところに文字が入るのもOKというわけですな。むろん、図全体を囲う外枠からはみ出てしまっては、いくらなんでもまずいですが。

んで、まあそのせいか、解答のハガキが少なくって、当選の倍率は低くなってたりするのであ～る。

当選者

PN 後村　弘君（東京都）
PN ぺるるさん（神奈川県）
山西龍一君（茨城県）
斎藤和海君（栃木県）
佐藤浩樹君（埼玉県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

如月りょうさん、ペンネームは差出人氏名の横に添えて書きましょう。テトリスの鬼君、文字全部でてて並べられないとは、解答見てのたうち回るのじゃな。ますのすし君、覚えてるって。井上博之君、11コ二重枠があるからって、解答が11文字のゲーム名とは限らないのでした。李caさん、僕は最近、ちょっと腹筋などついて引き締まってまいりましたぞぉ、ケーキ食べちゃおうかな。ってなとこで、今回はこれまで。それではまた次回のこのコーナーで、お会いいたしましょ～!!

今月の残念賞



大久保一美さん（青森県）(誤)
そのカンは、もしやカン解答の人同士のテレパシー通信では？



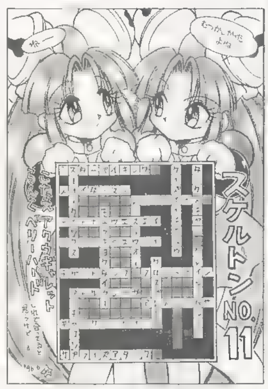
PN　かきのたね君（愛知県）(誤)
カンでの解答は、なぜかサイキックフォースに票が集まったな。



PN　転校初日の綾波調ナコルル（PNで3行奪うシリーズ）ナコルル補完委員会KNI君（千葉県）㊣



岩間一郎君（三重県）㊣
今月のM改ハガキはこれだっ。ゲー太郎を探してしまったぞよ。



PN　無限大君（兵庫県）㊣
正解パターンはこれだっ。顔の描き分けが勉強になるのう。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第53回

文・四コマ
佐竹雅昭

来る10月18日にK-1が行われる。我らが王子の活躍が見られるのだ。チケットを手に入れるのもたいへんなようだ。これも王子人気のせい？



タイ人ゴーン

今、我が輩は大阪にいる。暑い。

とにかく暑い。

大阪はなぜこんなに暑いのか。それでも我が輩は生きている。まあ、くだらない話はこれぐらいにして、そろそろ本題に入りたい。

今回のお題は『タイ人ゴーン』。これだけじゃ何の事かさっぱり分からないと思うので説明しよう。

現在、大阪の正道会館でトレーナーとして働いているタイ人がいる。

彼の名前はユタチャイ・ホーヘオ。

元ムエタイのトップランキングの選手だった男だ。

かなりの実績を持っている男なのだが、リングネームが『ゴーン』と、はじめ人間ギャートルズを思い出させるようなスットンキョウな名前を持っている。

ゴーンは普段からニコニコし、とにかく笑ってばかりいる。

先日、ミット蹴りをしているときだった。

我が輩の強烈な蹴りをミットで受け止めた時だ。

"バシーン!!"

かなり強烈な蹴りが入った。おそらくゴーンは痛いだろう。しかし、痛い顔をするどころか、ニコニコ白い歯を見せながら笑った。

「う〜ん、最高!」

タイ人のくせに意外と日本語が話せる。

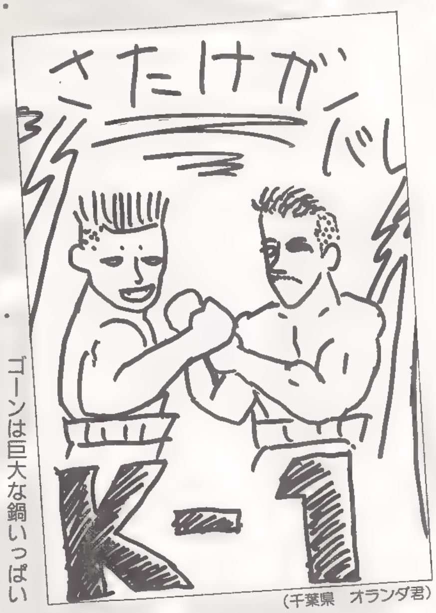
そんなナイスガイのゴーン。彼は料理人としても抜群の腕前だ。

ゴーンは言った。

「暑いときに熱いモノを食べる。暑いときに辛いモノを食べる。これが一番ね」

そして現れたのが、タイ料理でお馴染みの **"トムヤンクン"**。

とにかくこれが超激カラー!



(千葉県　オランダ君)

ゴーンは巨大な鍋いっぱいのトムヤンクンを持ってきて、私に飲ませた。

(う〜んカライけど、とってもうまい!!)

さすがは本場タイ仕込みの料理。ゴーンはニコニコ笑いながらこう言った。

「次はチャーハンを作ってくる」

ゴーンは調理場に消えた。

私は胸が高鳴るのを感じた。(トムヤンクンスープがこれだけ美味しいのだから、チャーハンはもっと美味しいのだろう)

しばらくすると、巨大な鉄鍋いっぱいのチャーハンを持ってきたので、早速チャーハンを食べようとゴーンのそばに駆け寄った。しかし、ゴーンの表情が今イチさえない。

「どうしたんだ？」

私がたずねると、ゴーンは一言。

「ご飯の炊き方を間違えた」

そう、カリカリにこうばしいはずのチャーハンが、完全な雑炊になっていたのだ。

合掌。

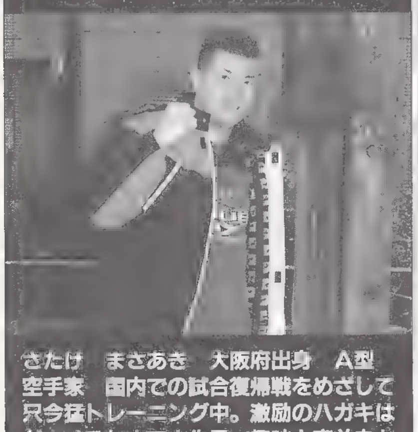
ポエム

「ホーリー」

クライ
クライ
夜にクライ
そんな淋しい時は
七福神

by さたやん

怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 大阪府出身 A型 空手家 国内での試合復帰戦をめざして只今猛トレーニング中。激励のハガキはゲーメストまで!先日、趣味と実益をかねて「甚兵衛Tシャツ」を作成した♡

お便り募集中!! 天使万歳では我らが王子を応援するお便りを募集。宛先は新声社㊝係。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

DOHJIN's CORNER

選評：APAPA

本への寸評は、購入検討の材料にしてもらうための部分と、同人誌製作者に参考にしてもらうための部分がある。当然、過酷なスペースの奪い合いを経てのコメントだが、読者のみんなとしては、どちらに重きをほしい？また一般的にどんな情報を望む？

ぜひ意見を聞かせてほしい。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、10月30日発売号締め切りは9月20日、11月15日発売号締め切りは10月4日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象にはなりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「10月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

MIGHTY KIDS



人民大移動発行B5判オフ20頁表紙2色。300円の無記名小為替+190円切手で。「サイキックフォースのショートギャグ本です」

ギャグの本数が少なく読みでに欠けるが、前よりギャグレベルはアップ、かわいい絵柄との噛み合いもよい。さらにブチ切れられればなおよし。

（〒272 千葉県市川市南八幡2-3-6 アルカディア21-203 薦田静子）

THE RACE THAT NO ONE KNOWS

VIRTUAL-MOON発行B5判オフ132頁表紙カラー。1000円の無記名小為替+390円切手にて。

「コメディからシリアスバトルまで、バラエティな擬キャラ化本です。対戦記も有」

人格を持ったバーチャロイドたちにカメラを向けた短編小説集。名前を言われれば姿が思い浮かぶくらいのバーチャロンファン向け。

（〒116 東京都荒川区西尾久8-31-13 カエサル西尾久203号 川崎英子）

きゅうけつきかりゅうど



ちば発行A5判オフ20頁。400円の無記名小為替にて。

「借り物住所につき申込の際、失礼のないようお願いします」

女性キャラに主眼を置いた、ハンター本。投稿ハガキでも見られた、個性的な絵柄が売りの、まりお君個人誌。

（〒276 千葉県八千代市八千代台北8-7-12 富塚方 ちば）

PERFECT!



トレゾア発行A5判オフ68頁表紙カラー。700円の無記名小為替+270円切手で。

「幅広く取りそろえた念願のノーマルカップリング本です」

リョウ&キング、アンディ&舞のマンガ2本がメイン。収束力の弱いテーマの本なので、数で攻めるか、強力な作品で攻めるか、きっぱりと作戦を選んだほうがよさそう。だが全体に高レベルではある。

（〒593 大阪府堺市上野芝向ヶ丘町6-16-4 中井元子）

KKK



……。発行B5判オフ32頁表紙カラー。500円の無記名小為替+270円切手で。

「格ゲーちゃんぽん、庵や京たちが女になる!?本です」

庵&京、カイン、リュウの女性化ネタ連続ショートギャグ3本。ネタの詰めは甘めだけど、このネタ好き、って人はチェックしましょう。

（〒461 愛知県名古屋市東区葵1-17-17 佐伯香子）

HP15



三匹の猿発行A5判オフ44頁表紙カラー。400円の無記名小為替+190円切手で。

「M・ユーザーが暴れん坊になってしまいました」

とある実在へっぽこ（笑）パーティーを主体にしたショートリプレイギャグ本。内輪受けかと思いきや、キャラのヘンさも手伝って、けっこう楽しく読まされる。

（〒220 神奈川県横浜市西区宮ヶ谷2-1 岸田紀子）

闇に咲く華／月に咲く華

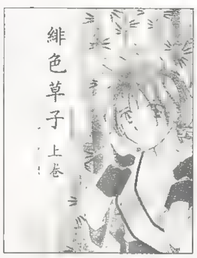
Help発行A5判オフ60頁+52頁。700円の無記名小為替+270円切手にて。

「庵とその母の話と、京の1P VS 2Pのオリジナル話です」

一冊で一話完結の、KOF小説本二冊組。世界観が登場人物周辺のみ限定して切り取られていて広がりに欠けるが、話の筋は通っていて読める。

（〒859-06 長崎県西彼杵郡長与町青葉台6-2 安部志保 Y）

緋色草紙 上巻



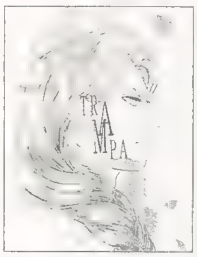
和風コンソメ発行A5判オフ44頁。300円の無記名小為替+190円分の切手にて。

「牙神×閑丸派の方へ」

上巻とはいえ、この本のみでもOK。標準的な設定で、手合わせから無理やりのHへの牙×閑な話。18禁指定。

（〒175 東京都板橋区西台2-17-10 エステート西台208号 宮越直子）

TRAMPA



LARVA発行A5判オフ70頁表紙2色箔押し。600円の無記名小為替+270円切手にて。

「バルログが幼い頃のエピソード中心の長編シリアスです」

バルログの生い立ちから、ベガ×バルへと続けるオリジナルストーリー。キャラを深める話が描けている。18禁。

（〒166 東京都杉並区高円寺北3-1-8 メゾン藤田2F-D 加藤増実）

目覚めの夜

なぜ発行A5判オフ118頁表紙3色。1000円の無記名小為替+270円切手で。

「長編小説なので『物語』が好きな人に」

幼いモリガンが、デミトリとの出会いを通して、魔界の女王としての才能に目覚めていく姿を描いた小説。かなりレベルは高く、おもしろい。モリガンをより知りたいと思うなら読むことを勧める。また、コスプレをする人には読んでもらいたい。18禁指定。

（〒227 神奈川県横浜市青葉区桂台1-12-9 秋元美由紀）

JEWELRY ANGEL



夜食亭発行、B5判オフ52頁表紙&B4口絵1枚カラー。1300円の無記名小為替で。

「ウォン×ソニア&ウェンディの成人向けな本です」

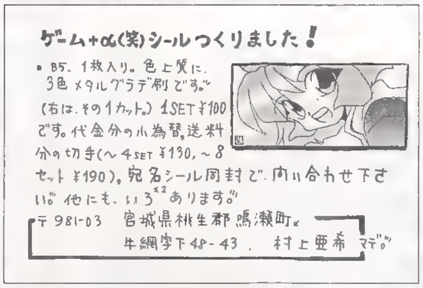
31頁のH話。表紙の絵で購入を判断してOK。18禁指定。

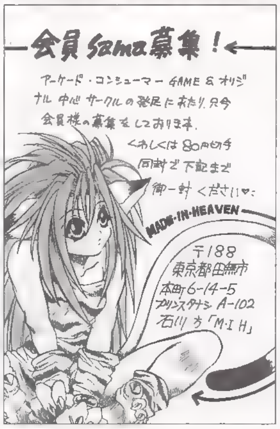
（〒336 埼玉県浦和市大牧650 イーストサイド2-103 柳谷方 夜食亭）

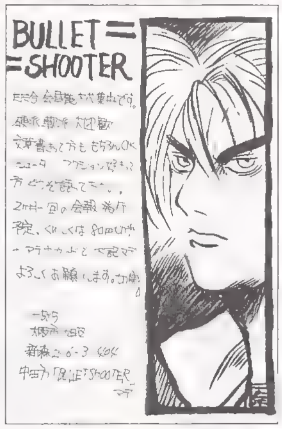
伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事が無い場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。



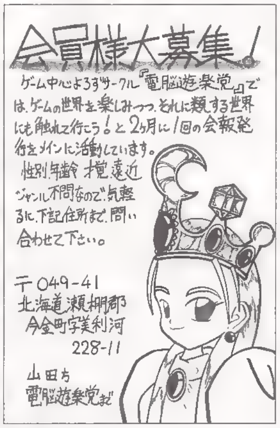






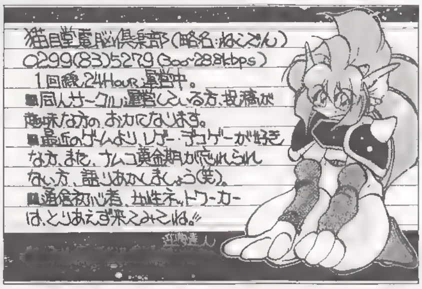












ゲームCD、頑張れ！

DISC BOX

今号の新作情報

DARK SAVIOR オリジナルサウンドトラック



1996年9月4日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL－8193
価格：¥2800（税込み）

セガサターンソフト「ダークセイバー」のオリジナルサウンドトラックが発売された。このゲームは、今までのゲームとは全く違うシステムを組み入れ、新しいビジュアルシステムにより（ハイペリオン・パースペクティブ）3Ｄ世界を表現している。またシナリオも数えきれないほどの分岐によりストーリーが劇的に変化していく。そんな立体RPGのVGMを収録。オリジナルキャラのステッカー付きだ。

SUPER BATTLE SOUND ATTACK SOUL EDGE アーケード版オリジナルサウンドトラック



1996年9月20日発売
（株）メディアレモラス
CD：MRCA－20099
価格：¥2500（税込み）

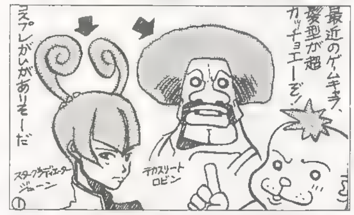
ナムコが鉄拳2に続いて登場させた武器使用の対戦格闘ゲーム「ソウルエッジ」のオリジナルサウンドトラックが発売される。アーケード版は、バージョンアップした「Ver. II」が出てさらに盛り上がっている状態。プレイステーション版も今年末に発売されるようだ。このゲームのVGMはオーケストラ風なのだが、それがまたこのゲームの雰囲気を一層良くしてくれているんだよね。

月刊ときめきメモリアル No.2



1996年9月5日発売
キングレコード／コナミレーベル
CD：KICA－7712
価格：¥2000（税込み）

ときメモファンのファンクラブ会報を目指すこのシリーズも第2弾となる。第1弾は下のCDベスト10を見てもらえればわかる通り強力なタイトル。この第2弾も文句なくトップに来ること間違いなし！このCDの収録内容は、丹下桜さんのトーク、ドラマ、キャラクターイメージソングを2曲、きらめき高校男子更衣室など盛りだくさんとなっている。まだ買ってないファン！売り切れちゃうぞ～！



ずるずる

CHAT（千葉アミューズメントチーム）の夏のキャンプも今年で10年。お盆に行ってきたんだけど、まあ涼しいこと！さすがは1700m！夜は6年ぶりに快晴で天の川も見られた！久々に充実した5日間だった。ゆっくりもできたんだけど、お盆なのに林間学校に来るところってあるのね（確か陽東中学校とかいったっけ）。先生も大～変！

TOP10 8/1～8/15 ㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	―	102	月刊ときめきメモリアル　1	KR	KICA-7711	2200円
	2位	―	85	ときめきメモリアル　ピアノコレクション	KR	KICA-7707	3000円
	3位	3	57	ストリートファイターZERO2　RE-MIX	VE	VICL-2172	2000円
	4位	1	32	バーチャロン　オフィシャルサウンドデータ	TE	TYCY-5486	2000円
	5位	―	20	ときめきメモリアル　ボーカルコレクション	KR	KICA-7681～2	4200円
	5位	9	20	Happy!Happy!Happy!	KR	KICS-7601	3000円
	5位	―	20	闘姫伝承	PC	PCCB-221	1500円
	8位	7	18	ヴァンパイアハンターダンスレボリューション	MR	VOCR-5011	2800円
	9位	―	16	ナムコ　エレメカ大百科	VE	VICL-40191	3800円
	9位	―	16	もっと！ときめきメモリアルMAY美樹原愛	KR	KICA-7688	2800円
ビデオトップ10	1位	2	253	ストリートファイターZERO2大会	SS	GV-26	4800円
	2位	1	194	ストリートファイターZERO2	SS	GV-25	4800円
	3位	―	186	ラストブロンクス	CR	COVC-4728	4800円
	4位	3	37	バーチャロン	CR	COVC-4726	4800円
	5位	―	30	新世紀エヴァンゲリオン　7	KR	KICA-255	5300円
	5位	―	30	ザ・キングオブファイターズ'95	SS	GV-20	4800円
	7位	―	22	マーヴルスーパーヒーローズ	SS	GV-23	4800円
	7位	―	22	ザ・キングオブファイターズ'95	PC	PCVP 11740	4800円
	9位	8	15	極上パロディウス	SS	GV-11	4800円
	9位	―	15	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円

TE：東芝EMI　VE：ビクターミュージックエンタテインメント　MR：MEMレコード
KR：キングレコード　CR：コロムビアレコード　SS：新声社

CD&ビデオ トップ10

CD編

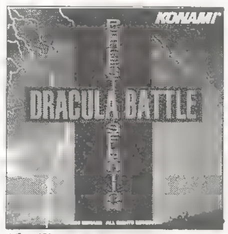
ありゃりゃ！ときメモ1位に！もうパワー炸裂って感じ。2位もときメモ！もう大変。3位にようやくSFゼロ2。前回同様で3位をキープ。バーチャロンが4位へ。う～む、対戦ものだが、ロボットものではこれが限界？女子高生ものには勝てないのか？

ビデオ編

珍しくオール入れ換わりというラインアップとなった。その中でのトップは、ゼロ2大会。こういったものがトップになることにかなり意味があると思う。参加できなかった、行けなかった人でも見たいという点にね。今後もこういうものが出てほしい。

今号のオススメタイトル

なんとなくハードなサウンドが聴きたくなったとき、こーんなのはいかがかしら。「パーフェクトセレクションドラキュラ」だ。



パーフェクトセレクション
ドラキュラ（KR）

このCDは、コナミの横スクロールアクションゲーム、「悪魔城ドラキュラ」を本格的にアレンジ、ハードロック版として登場したものだ。もともとノリのいいサウンドが多かっただけに、よりパワーアップしたものとなっている。いいっスよこれ！

やっぱりこれ「バトルガレッガ」でしょう！なんてったってスーパー攻略ものだもの。やっている人はこれで理解できるし、興味のある人ならスーパープレイを気楽に見ることができるものだ。特にクリアで悩んでいる人、稼ぎに悩んでいる人に有益だ。このビデオにはCDもおまけで付いている。サウンドもいいっスよこれ！



バトルガレッガ（SS）

書店（帖合）印

部数　冊

ゲーメスト単行本

- ストII　波動拳の謎　定価980円
- 餓狼伝説の謎　定価980円
- 侍魂の謎　定価980円
- ワールドヒーローズの謎　定価880円
- 龍虎の拳の謎　定価880円
- 豪血寺一族の謎　定価880円
- KOF'94の謎　定価880円
- 真侍魂の謎　定価880円
- ヴァンパイアの謎　定価880円
- スーパーリアル麻雀のひみつ　定価880円
- ヴァンパイアハンターの謎　定価880円
- 餓狼伝説３の謎　定価880円
- 鉄拳の謎　定価880円

ゲーメストＺ文庫

- ヴァンパイアハンター外伝　モリガン編　～紅い月の魔女～　定価570円
- ストリートファイターII（外伝）ウルティメット・タワーズ[1]　定価590円
- 幻想神話ラスト・ラグナロク[1]　定価590円
- ヴァンパイアハンター外伝　レイレイ編　～終わらない春～　定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

速攻生徒会②　定価500円　小川雅史	冊
極上パロディウス　定価850円　岩尾奈美恵	冊
コンティニュー？　定価680円　ひさの瑠珈	冊
ヴァンパイアハンター②　定価850円　藤田丈士	冊
カプコン美少女戦士コミック　アンソロジー②　定価780円	冊
キャプテンコマンドー②　定価850円　戸橋ことみ	冊
ワールドヒーローズ2④　定価850円　雑君保プ	冊
KOF'95　4コマ決定版　定価580円	冊
ヴァンパイアハンターコミック　アンソロジー②　定価780円	冊
ネオジオギャルズコミック　アンソロジー③　定価780円	冊
ストZERO4コマ決定版　定価580円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー　定価780円	冊
ストリートファイターZERO②　定価550円　中平正彦	冊
出たな！ツインビー③　定価850円　吉崎観音	冊
ギース・ハワード外伝　定価850円　天獅子悦也	冊
KOF'94外伝④　定価550円　鷹岬諒	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑦　定価580円	冊
サムライスピリッツコミック　アンソロジー　定価780円	冊
餓狼伝説スペシャル①　定価980円　MONDO恵	冊
ストZERO2コミック　アンソロジー　定価780円	冊
鉄拳2　定価850円　武田典史	冊
	冊

月　日

株式会社　新声社

GAMEST 10月15日号プレゼント

◆ゲーメスト10月15日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、172ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは10月15日（必着）。

1：今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　〕〔　　　〕〔　　　〕

2：今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　〕

3：今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　〕

4：もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　〕

5：今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　〕

6：早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　〕

7：ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　）

8：今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

9：あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ご協力ありがとうございました

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう＆答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク!!

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	定価	数量
龍虎の拳2	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2JET	定価 6,500円	本
KOF'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO	定価 4,800円	本
KOF'95	定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	定価 4,800円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル	定価 5,800円	本
バトルガレッガ	定価 5,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL ( )
FAX ( )

部数　冊

条件

書名

担当者

定価

回　巻

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社　新声社

対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女)
(ふりがな) ご住所 □□□-□□ ※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　)	

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部　行

(10月15日号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　) ※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　)	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ 1書店 2ゲームセンター 3コンビニ 4その他	

※の部分は○でお囲みください

初心者の方にも、基板をすでにやっている方にも気に入ってもらえるよう、ミルキーウェイはガンバリます。

ダイノレックス（F2）	10,000
地獄めぐり	8,000
バズニック	4,000
キックスタート	3,000
スペースインベーダーDX	4,000
リターンオブザインベーダー	12,000
スーパークイックス	8,000
ファニーマウス（中央リース）	18,000
Dr.トッペル探検隊	6,000
スラップショット	8,000
パラメデス	4,000
ジャングルキング	33,000
ジャングルキング（海外版）	25,000
ナックルジョー	8,000
鳴呼栄光の甲子園（F2サブ）	1,000
ゆうゆのクイズでGO！GO！（F2）	8,000
サンダーフォックス（F2）	12,000
ワイルドウエスタン（自作P付）	65,000
ピンポンキング	10,000
レインボーアイランドEX	16,000
キック&ラン（P無）	3,000
リングファイター	3,000
クイズ地球防衛軍（F2）	6,000
クイズ人生劇場（F2）	7,000
クイズ世界はSHOWbyショーバイ	2,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クレヨンしんちゃん オラとあそぼ	3,000
マージャンクエスト（F2サブ）	7,000
グリッドシーカー	28,000
オペレーションサンダーボルト（P付）（純正ガン付）	38,000
Wiz	22,000
アルペンスキー	38,000
エレベーターアクション	18,000
データイースト	
エドワードランディー	50,000
スーパーバーガータイム	12,000
ファイティングファンタジー	14,000
マジカルドロップ	10,000
ウルフファング	28,000
空手道（専用ハーネス付）	12,000
ジョー&マックリターンズ	15,000
ブレイウッド	25,000
アクトフェンサー	7,000
バルダーダッシュ（チャンピオンシップ）	20,000
B-ウイング	23,000
ウエスタンエキスプレス（海外版）	8,000
トライアウト	2,000
水滸演武（セガST-V用ロム）	2,000
プロテニス	2,000
ビックプロレスリング	3,000
ビックプロレスリング（?）	2,000
ワンダープラネット	15,000
ドラゴンガン（自作P付）	38,000
ファンキージェット	7,000
チェルノブ	25,000
ジャレコ	
湾岸戦争（メガシステム32サブ）	5,000
ザ・ロード・オブ・キング（メガシステム24サブ）	3,000
銀河任侠伝	20,000
フィールドコンバット	10,000
フォーメーションZ（海外版）	10,000

エクセリオン	4,000
エクセリオン（?）	3,000
D-DAY	15,000
ピンボ	6,000
ライジング	
蒼穹紅蓮隊	
（発売日、価格等未定、予約受付中）	
アイレム	
ジオストーム	28,000
エアデュエル（システムM72）	12,000
10ヤードファイト	3,000
トンマ（サブ）	2,000
ぐっすんおよよ	7,000
ぐっすんおよよ（新品）	10,000
剣豪	9,000
サンダーブラスター	12,000
四川省	3,000
覇沙夢	2,000
メジャータイトルⅡ	8,000
最後の忍道	20,000
アンダーカバーコップス	25,000
テクモ	
DEAD·OR·ALIVE（発売日未定）予約受付中！	
ガズラー	20,000
サボテンボンバーズ	7,000
スターフォース	22,000
S・T・G	5,000
でろ〜んでろでろ（テクモマザーのサブ）	12,000
ボンジャック	12,000
ラブリーカード（ポーカーゲーム）	5,000
クイズココロジー	2,000
クイズDNAの反乱	2,000
能力向上委員会	8,000
クイズ学園パラダイス	2,000
アルゴスの戦士（?）	10,000
ガンディーラー	3,000
リムロッキンバスケットボール	2,000
クイズ学園パラダイス	4,000
ワイルドファング	12,000
東亜プラン	
ドギューン	12,000
ヴィマナ	8,000
アウトゾーン	10,000
ホラーストーリー	6,000
洗脳ゲーム テキパキ	12,000
スノーブラザーズ（言ダマン）	9,000
日本物産	
アームドF	8,000
五目並べ	5,000
クレイジークライマー（海外版）	25,000
クレイジークライマー2	28,000
早指し対戦クイズハイホー	3,000
SNK	
アテナ	42,000
サスケVSコマンダー	45,000
バトルフィールド（P無）	3,000
ヴァンガード	28,000
スーパーチャンピオンベースボール	3,000
テクノスジャパン	
シャドーフォース	12,000
出世大相撲	6,000

WWFスーパースターズ	2,000
熱血硬派くにお君	5,000
アトラス	
クラクラ・キラキラ大作戦（ST-V）	
（発売日、価格等未定・予約受付中！）	
ブレイゾン	4,000
豪血寺一族2	18,000
ビデオシステム	
ソニックウイングス	8,000
スーパーバレーボール	2,000
スーパーフォーミュラ	3,000
ハットリス	3,000
ユニバーサル	
Mr.Do	15,000
Mr.Do（?）	8,000
Mr.Do（タイトー版）	15,000
Mr.Doキャッスル	16,000
Mr.Dovsユニコーン	20,000
任天堂	
マリオブラザーズ	20,000
ドンキーコング3	30,000
VS野球	7,000
VS麻雀	7,000
UPL	
アクロバットミッション	6,000
忍者くん阿修羅の章	20,000
バンダイク	4,000
ムスタング	10,000
その他	
ハチャメチャファイター	12,000
ボンジャックツイン	12,000
ウルトラ警備隊	25,000
アルチメイトテニス	5,000
ドラゴンボールZスーパーバトル	20,000
大江戸ファイト（血が出るよ〜ん）	20,000
爆烈ブレイカー	12,000
アラビアン	28,000
ザ・ギネス	15,000
上海Ⅲ	30,000
雷電DX	55,000
クイズ365	3,000
熱答クイズチャンピオン	3,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
ガンバード	18,000
IQブロック	2,000
アテナのハテナ	3,000
アンブッシュ	12,000
エアーウルフ	10,000
エキサイティングサッカー（?）	2,000
カベール	6,000
ガルフストーム	6,000
キングオブボクサー	3,000
クラッシュローラー（コピー）	6,000
スーパー上海	8,000
スカイスマッシャー	5,000
スティンガー	35,000
大王	22,000
ダブルウイングス	14,000
チャンピオンベースボール（純正P付）	5,000
チャンピオンベースボール	3,000

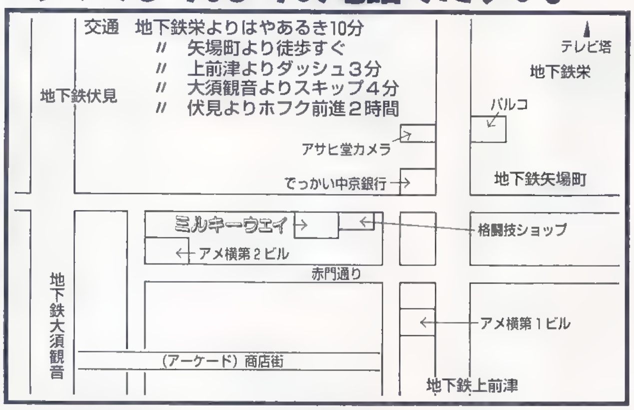
チャンピオンベースボール（?）	2,000
牌砦	3,000
バスター	25,000
バルバルークの伝説	7,000
ファイヤートラップ	6,000
ブルーホーク	8,000
Mrクーガー	15,000
ミスタージャン	18,000
USクラシック（P無）	5,000
バルーンブラザーズ	5,000
麻雀	
スーパーリアル麻雀PⅡ	10,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	18,000
スーパーリアル麻雀PⅣ（SSVシステム）	12,000
スーパーリアル麻雀PV	15,000
スーチーパイⅡ（ロム、サブコネ付）（メガシステム32）	10,000
トリプルウォーズ2	6,000
セーラーウォーズ	15,000
麻雀ハイパーリアクション（サブコネ付）（SSVシステム）	18,000
麻雀バクハツ純情伝	2,000
個人教授	2,000
麻雀革命	2,000
麻雀ファンクラブ	2,000
麻雀ねるとん牌鯨団	2,000
麻雀フライデー	2,000
ロイヤル麻雀	2,000
麻雀カメラ小僧	2,000
とってもE雀	4,000
グッとE雀	4,000
制覇	2,000
麻雀大予言	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
麻雀夏物語	2,000
麻雀プリンセスリーグ（これは良いゲームだ♥）	5,000
リアル麻雀牌牌	1,500
リアル麻雀牌牌（?）（故障ジャンク）	1,000
お雀子クラブ	2,000
お雀子館2番館	2,000
がんばれ珍さん大勝負	2,000
麻雀狂時代	2,000
クイズ麻雀早くやってよ	2,000
麻雀コミック劇場	3,000
麻雀ナイト	2,000
ナイトギャル（古き良き時代の麻雀）	2,000
麻雀パチンコ物語	2,000
流派	5,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀大霊界	2,000
夜明けのカフェテラス	8,000
着せかえまーじゃん（N.A.Cシステム）	45,000
ファイナルロマンス2	35,000
麻雀レモンエンジェル	15,000
麻雀ピープーショウ	2,000
麻雀シスターズ	2,000
お嬢さん	2,000
雀豪	2,000
麻雀殺人事件（縦画面麻雀）	8,000
ジャイアントスーパー	5,000
アイドルの秘密	5,000
麻雀女学園（実写版脱衣麻雀）	15,000

スーパーCD麻雀初体験（ロムキット）	2,000
AV2麻雀No.2レージュの香り（AVギャルのテープ無）	2,000
スーパー華パラダイス（変換コネクタ付）	6,000
祇園花	4,000
花の舞	3,000
花銀河	20,000
コントロールBOX（中古）	
スーパーベガ21	50,000
Σ-AV3000	14,000
Σ8000TB	10,000
ベガ9000DX（オリジナルパネル）	35,000
ベガ9000DX（ヴァンパイアパネル）	40,000
バナツインロング	30,000
シグマAV3000セット	35,000
（Σ6000TB×2）	
筐体・モニター	
ニューアストロシティー（中古・美品）	180,000
エアロシティー（26インチ・中古）	70,000
コスモ（26インチ・3画面チェンジャー付）	45,000
MVS	
ザキングオブファイターズ'96	TEL
ザキングオブファイターズ'94	5,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
餓狼伝説SPECIAL	1,000
キングオブモンスターズ	1,000
キングオブモンスターズ2	1,000
ザ・スーパースパイ	1,500
サムライスピリッツ	1,000
サムスピ斬紅郎無双剣	7,000
得点王	1,000
得点王2	2,000
トップハンター	5,000
ニンジャコマンドー	5,000
（みねうちでござる…←嘘つき♥）	
バーニングファイト	1,500
ファイヤースープレックス	700
マジシャンロード	7,000
龍虎の拳	1,000
クロスソード	8,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
麻雀狂列伝	2,000
フットボールフレンジー	1,000
サッカーブロール	1,000
MV-2（メモリーカード使用可能）	38,000
（メモリーカード1枚付）	

基板・コントロールBOX買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

コントロールBOX 全機種有り！
マージャンパネルも有り。

筐体・大型物 取扱可！
中古はケースバイケースになります。
まずはお電話ください。



アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
（本当か〜!?でもいっしょうけんめいやります）

ブロッコリーインフォメーション

オールジャンルの同人誌即売会

コミックキャッスル vol.10

～10回記念総力結集イベント～

日時：1996年9月22日（日）10：30～15：00
会場：池袋サンシャイン・ワールドインポートマート4F、文化会館

全国の60店舗のコミック専門店にてカタログ好評発売中！



画：内村かなめ

コミックキャッスル in横浜アリーナII

日時：1996年10月10日（祝）13：00～17：00
会場：横浜アリーナ
☆ご要望によりサークル参加者のみコスプレ可となりました。

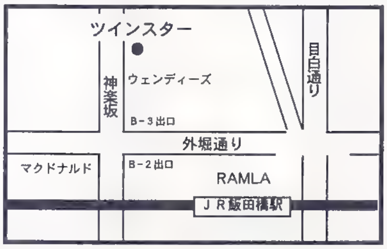
9月24日首都圏のコミック専門店にてカタログ好評発売中！

お問合せは……〒178　東京都大泉郵便局私書箱6号　コミックキャッスル準備会
☎03-3921-3340（10：00～17：00　月～金）

オールジャンル曲のコスプレダンスパーティー

お問合せ……株式会社ブロッコリー☎03-5387-6781

コスパ in ツインスター8



日時：9月28日（土）13：00～17：45
会場：神楽坂ツインスター　東京都新宿区神楽坂2-11
前売券：3000円（当日：男性4000円　女性3500円）
全国のチケットぴあ（☎03-5237-9999）、コスパショップ（渋谷☎03-3770-3383）、ゲーマーズ（池袋☎03-3985-3232）にて好評発売中!!

ブロッコリーのコミックアンソロジー新刊予定	
9月中旬	闘神伝
10月初旬	卒業 ～クロスワールド～
～	カウンターゼロ
中旬	サイキックフォース

「勇者指令ダグオン」アンソロジー
TRY！ダグオン 1～3巻
©サンライズ・名古屋テレビ
カバージャケット：1巻 日向朝衣 2巻 葵二葉・紅三葉 3巻 高河ゆん

「ストリートファイターZERO2」アンソロジー
カウンター・ゼロ
© CAPCOM
カバージャケット：伊藤真美

「機動新世紀ガンダムX」
ガロードRUNNING
©サンライズ・創通エージェンシー・テレビ朝日
カバージャケット：高之原翠

「水上広樹パーソナルアンソロジー」
パステルDIARYースーパーリアル麻雀PVー
© SETA

A5判
各980円
（税込）

通信販売のお知らせ
ご希望の方は、商品の合計金額+送料（1冊につき300円）の郵便局の定額小為替、宛名カード、御希望商品名を明記した紙を同封の上、　〒178 東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリーG係まで（☎03-5387-6781）

GAMEST EXPOにわざわざ基板を持ち込んでくれたお客さん、どうもありがとう！この場を借りてお礼申し上げます。事前に連絡をくれれば何とか出してあげられたんだけど…、また次もよろしくお願いします。

EVENT

遂に復活！怪獣王子・佐竹雅昭 相手はあのアンディ・フグだ！

本誌連載中のコラム「天使万歳ふたたび」でおなじみの空手家・佐竹雅昭選手が、1年5ヵ月もの長い沈黙を破り、いよいよK－1のリングに帰ってくる――。

去る8月7日、東京は品川の新高輪プリンスホテルにおいて、来月10月18日（金）に横浜アリーナにて開催される「K－1 STAR WARS '96」（主催：フジテレビジョン／正道会館）の記者会見が行われた。

会見には、我らが佐竹雅昭選手をはじめとして、今年のK－1グランプリ'96優勝者アンディ・フグ、同じく準優勝者のマイク・ベルナルドなどそうそうたるメンバーが参加。佐竹選手の復帰第一戦ということもあってか、会場には多数の報道陣が詰めかけており、注目の高さを物語っていた。今大会、この突然の開催にいたった背景には、やはり佐竹選手の復帰試合が大きな要因となっていることには間違いないだろう。



多少緊張しながらも、実にいい表情をしていた佐竹選手。

そして、注目の佐竹選手の対戦相手が同時に発表された。その名は、アンディ・フグ。同じ空手家として、共に正道会館で練習を積んできた2人が、いまここに雌雄を決する。

この試合に対する、2人のコメントを紹介しておこう。

佐竹「私自身、この休んでる間にいろいろと考えることもありまして…、ケガも多く悩むことも多かったです。でもやはり、日増しにファイターとしての血が騒ぎ、闘志がわいてきました。今回、復活するにあたり、闘う相手は誰かと考えたとき、アンディしかいないと思いました。とにかく私はアンディを必ずブッ倒します。押忍！」



気合い十分！闘いの舞台はもうすぐだ。



相手に不足なし。きっと歴史に残る名勝負になる予感が…。

アンディ「3年前のカラテ・ワールドカップにおいて、かわら1枚差で負けた悔しさはいまでも忘れていません。あれから3年が経ち、K－1のチャンピオンになって、私も強い選手になったので、サタケとはずっと試合をしたいと考えていました。精一杯、頑張りたいと思います」

なお、正道会館館長の石井和義氏によると、佐竹とアンディの対戦はまさしく夢の対決といっても過言ではないとのこと。もう二度と見られないかもしれないだけに、これは絶対に見逃せないぞ。

会見中は終始緊張気味だった佐竹選手。しかし内に秘めた並々ならぬ闘志は、こちらにも十分に伝わってきた。会見終了後、佐竹選手に読者へのメッセージをお願いしたところ「アンディに超必殺技を喰らわしてやります。ゲーメストの読者の皆さん、応援よろしくお願いします」と威勢の良いコメントが帰ってきた。期待して良さそうだぞ！

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CH

CD

この夏話題のアドベンチャーゲーム『時空探偵DD』サントラ版が早くも登場！

（株）アスキーからこの夏発売された、セガサターン・プレイステーション用ソフト「時空探偵DD～幻のローラレイ～」。最新のCGムービーを駆使したアドベンチャーゲームとして話題を呼んでいるこの作品のサントラCDが早くも登場した。

その名も「ゲームサウンドコレクションVOL.1 時空探偵DD ～幻のローラレイ～」。アーケード、コンシューマを問わず次々に発売されるゲームの中から厳選したタイトルのBGMやSE等をCD化していく「ゲームサウンドコレクション」シリーズの第一弾として、MEMレコードより定価2000円（税込み）で絶賛発売中だ。

BGMや効果音をふんだんに多用していて、まるで映画のような演出効果を醸し出しているのも大きな話題となっているが、このアルバムはそんな『時空探偵DD』の魅力を見事に再現している。

なんといっても注目なのは、収録曲のうち、作曲家・神保直明氏自身によってリアレンジ収録されている楽曲が6曲入っていること。さらにボーナストラックとして、未収録の楽曲が2曲収録されているのだ。これはなんとも嬉しい配慮だよね。

実際にゲームをプレイした人はもちろん、まだゲームをプレイしていない人にも十分に楽しめるこのアルバム。涼しげな秋の夜長にピッタリ合うこと間違いナシだぞ！

※なお、この商品に関するお問い合わせは、メディコム・エンタープライズ内 MEMレコード TEL 03(3470)0009 まで



CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

OTHERS

未発売ゲームをいち早く体験。こんなセミナーを待っていた！

エニックスをはじめ、カプコン、スクウェア、タイトーなど、有力ゲームメーカー11社が資本参加して設立したことで話題のゲームスクール・デジタルエンタテインメントアカデミーが、このたび画期的なセミナーを開催した。

「ゲームソフト発売直前体験会」と銘打たれたこのセミナー。各メーカーの未発売コンシューマゲームソフトをいち早くプレイできるとともに、さまざまなアンケート事項に答えつつ、キミ自身がモニターとなってクリエイターとしてのセンスを磨いていくという実に面白い試みなのだ。

記念すべき第1回目は、9月20日発売予定のアトラス新作プレイステーション用ソフト『女神異聞録 ～ペルソナ～』。午前、午後と3回に分けて実施され、合計100人もの人たちが参加。アトラスの広報の方が見守るなか、皆、熱心にモニタリングしていたぞ。

今後の予定タイトルは、9月15日（日）にPS版『いまどきのバンパイア』（アトラス）、9月23日（月）にNINTENDO64版『ウエーブレース64』（任天堂）、10月13日（日）にPS版『峠MAX』（アトラス）、10月27日（日）にSS版『リグロードサーガ2』（セガ）の計4タイトル。

開催場所はデジタルエンタテインメントアカデミー（JR山手線大塚駅北口下車徒歩5分）。高校生以上が対象。事前に必ず電話で申し込むこと。申し込み、詳しいお問い合わせについては、デジタルエンタテインメントアカデミー 03(3940)7210まで。



ゲーム業界に興味ある人は参加せよ！

OPEN YOUR PERCEPTION ▶ INFORMATION

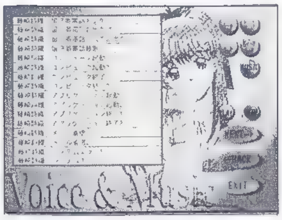
一押し PUSH

秋だ！詩織だ！ときメモだ！

全国のときメモラーの皆さん、お喜びください、この秋、ときメモグッズが大量に発売されるぞー！

まずはウインドウズ95専用のスクリーンセイバー、その名も「きらめき宝石箱」だ！

今回の登場キャラクターは詩織ちゃん、美樹原さん、館林さん、優美ちゃんの4キャラ。



自分のパソコンから詩織ちゃんの声が…。

気になる内容のほうは、ゲーム本編の思い出深いシーンや、動き回るマスコットキャラ等のスクリーンセイバーを収録。しかも描き下ろしを含む27種類の壁紙や、留守番電話やパソコン起動時に使える音声が約150種類も収録されていたりと、内容は盛りだくさん。さらに描き下ろしイラスト絵はがき5枚付きで、お値段は税別4千8百円のお手頃価格！もう早速自分のパソコンに入れるしかないでしょう！

お次は限定品のときメモテレカだ！

このテレカは、片桐さん、朝日奈さん、如月さん、鏡さんがセットになった「うきうきセット」。詩織ちゃん、館林さん、優美ちゃん紐緒さんがセットになった「どきどきセット」。古式さん、虹野さん、美樹原さん、清川さんがセットになった「わくわくセット」というふうに、4人セットの3種類になっているぞ。


ゲームショーに展示してあったぞ。

もちろんイラストは描き下ろし。しかも特製ケースまでついてくるっていう充実ぶりで、お値段のほうは3種類とも5千8百円非課税なり。

最後は、これまた限定品の「ときめき香り付きポスター」だ！

サイズはA1で、もちろんイラスト描き下ろしのこのポスター。一部分をこするとと**ときめく香り**がするらしいぞ！詩織ちゃん、虹野さん、片桐さんの3キャラの発売で、価格は1500円（税別）。

以上のすべての商品は、9月27日の発売予定になっているので、「きらめき宝石箱」はパソコンショップへ、テレカとポスターは近くのアニメショップやゲームソフト専門店へ、今すぐ予約しにいこう！


ときめく香りって詩織ちゃんの香り？

写真は開発中の写真です。 ©KONAMI

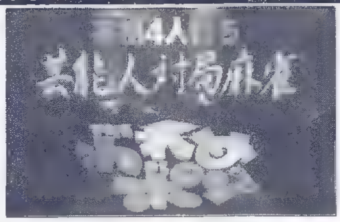
CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHE

SOFT

人気TV麻雀番組「われめDEポン」がゲームになった！

毎週金曜日深夜、フジテレビ系列にて放映されている人気麻雀番組「われめDEポン」。深夜番組とは思えないほどの豪華な顔ぶれに加え、独自のルールを採用したバラエティ色の強い麻雀番組として、若者を中心に大変な人気を博している。

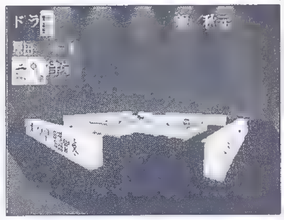
そんな中、この番組がいよいよゲーム化されることになった。タイトルは「本格4人打ち芸能人対局麻雀 THE われめDEポン」。ビデオシステム（株）から、セガサターン用ソフト（価格：7800円）、プレイステーション用ソフト（価格：6800円）の2本が、10月に発売される。



オープニングデモも忠実に再現。

東風戦のみ、われめあり、ドラ2枚表示、オープンリーチと、なんでもありありの「われめDEポン」ルールを忠実に再現！通常の麻雀ルールにはない面白さがいっぱいつまっているのだ。

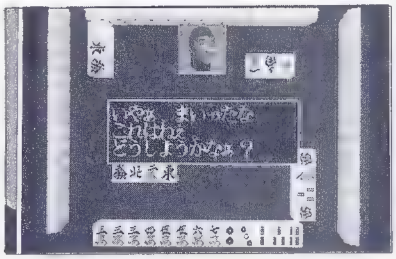
しかも対戦相手がこれまたスゴい！第1回「われめDEポン」優勝者の坂上忍をはじめとして、清水アキラ、秋本康、室井滋など、一流どころの芸能人雀士たち10人から自由にセレクトできるのだ。


これが観戦モード。3D表示なのだ。

また、画面中に出てくるセリフが、直接本人の声によって聞こえるのも大きな魅力のひとつ。しかもセリフの種類が豊富で、それぞれバラエティに富んでいるなど、実に芸が細かいのだ（だって清水アキラさんなんて、モノマネでしゃべったりするんだもん）。

通常の対戦モードのほかに、TVのカメラアングルを意識した観戦モード（ポリゴン仕様）など、楽しみ方が盛りだくさん。開発者のこだわりが随所に感じられて、すごくいい感じの仕上がりなのだ。

発売までもうちょっと先になるけど、今年の秋はこのソフトで決まりだね。



蛭子さんのセリフがかなり笑える。本当にこう言いそうだ。

すばらしい本屋さん119軒

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

■北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

■東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461

●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718

●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908

●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105

●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666

■関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061

●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511

●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836

●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220

●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281

●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939

●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979

●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200

●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011

●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312

●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758

●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720

●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100

●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776

●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051

●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261

●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131

●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921

●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932

●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656

●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430

●ヤマギワソフト館　6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
☎03-3253-2111

●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254

●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289

●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257

●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454

●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319

●えるぱれショップ渋谷店
〒150東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル5F
☎03-3462-2704、FAX:03-3462-2904

●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432

●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245

●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231

●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351

●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411

●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361

●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060

●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132

●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651

●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121

●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431

●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049

●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022

●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761

●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224

●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740

●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401

●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521

●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200

●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320

●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701

●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

■北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166

●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561

●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660

●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

■東海地方

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232

●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012

●やまわWAVE松富店
静岡県静岡市昭府2-24-1
☎054-271-0888

●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126

●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322

●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202

●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334

●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345

●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601

●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208

●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535

●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345

●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650

●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622

●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331

●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667

●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582

●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185

●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621

●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133

●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

■近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280

●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348

●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654

●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518

●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321

●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634

●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298

●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294

●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011

●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313

●えるはれショップ大阪店
〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館6F
☎06-636-3401、FAX:06-636-3402

●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398

●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000

●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152

●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184

●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835

●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999

●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512

●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100

●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782

●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

■中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434

●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891

●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454

●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014

●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523

●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523

●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

■九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267

●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329

●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044

●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181

●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321

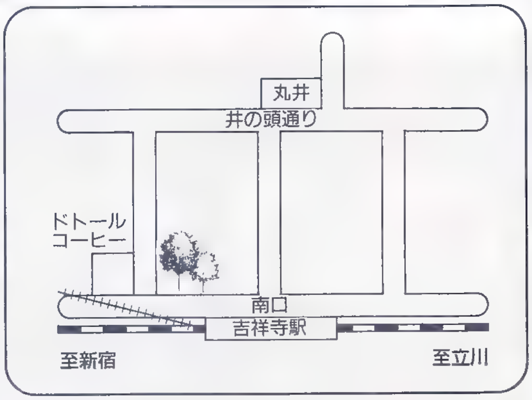
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111

●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366

今月の本屋さん：まんがの森 吉祥寺店

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。
営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL　03（3293）9326



営業時間
10:00～22:00
休業日：元日のみ



現在11店舗あるまんがの森の3番目に古い店（いわゆる3号店てことです）である当店でも、ゲーム関連本は扱っております。イメージ的に漫画以外はないのではと思う人も多いようですが攻略本、コミックス、文庫等のゲーム系のものもありますのでご安心下さい。もちろん普通のコミックスやCD、LD等のAV商品も取りそろえておりますので、吉祥寺に来たときは駅の南口正面のビルB1Fの当店へぜひお立ち寄り下さい。

ゲーメスト本誌

No.114（'94年5月15日号）　500円
No.136（'95年1月30日2月15日合併号）　550円
付録：'95年ゲーメストカレンダー
No.138（'95年3月15日号）　550円
付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
No.139（'95年3月30日号）　500円
No.140（'95年4月15日号）　500円
No.141（'95年4月30日号）　530円
No.142（'95年5月15日号）　500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号）　550円
付録：餓狼伝説3ガイドブック
No.145（'95年6月30日号）　550円
付録：PERFECTⅡ
No.146（'95年7月15日号）　550円
付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線
No.147（'95年7月30日号）　530円
付録：ゲーメストグッズパーフェクト
No.150（'95年8月30日9月15日合併号）　550円
付録：KOFポスター　ゲーセンMAP
No.151（'95年9月30日号）　530円
No.152（'95年10月15日号）　550円
No.154（'95年10月30日号）　530円
とじ込み付録：ゲーム用語辞典
No.155（'95年11月15日号）　500円
No.156（'95年11月30日号）　530円
No.157（'95年12月15日号）　500円
No.159（'95年12月30日号）　530円
No.160（'96年1月15日号）　530円
No.162（'96年1月30日2月15日合併号）　550円
No.164（'96年2月29日号）　550円
No.165（'96年3月15日号）　550円
No.166（'96年3月30日号）　530円
No.167（'96年4月15日号）　530円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターⅡダッシュ　1200円
付録：ストⅡダッシュポスター
スーパーストリートファイターⅡ　1280円
付録：スーパーストⅡ特大ポスター
スーパーストリートファイターⅡX　1280円
付録：スーパーストⅡポスター
ヴァンパイア　1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター
No.153（'95年10月15日号増刊）　540円
ゲーメストWORLD　VOL.3
No.158（'95年12月15日号増刊）　540円
ゲーメストWORLD　VOL.4
No.161（'96年1月15日号増刊）　780円
サムライスピリッツ新紅郎　奥義絵巻
No.163（'96年2月15日号増刊）　540円
ゲーメストWORLD VOL.5

ゲーメストムック

No.1　サウンドコンプリートストリートファイターⅡX　3500円
付録：Macintosh対応CD－ROM
No.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
付録：巨大ポスター　1280円
No.3　豪血寺一族2　1680円
付録：スーパーアレンジCD
No.4　真サムライスピリッツ完全版　1380円
付録：真サムライスピリッツポスター
No.5　バーチャファイター2　Act.1　780円
No.6　ダライアス外伝　980円
No.7　スーパーリアル麻雀PⅤ　1980円
No.8　鉄拳　980円
No.9　ギャラクシーファイト　980円
No.10　バーチャファイター2　Act.2　1380円
No.11　ヴァンパイア ハンター　1380円
付録：描き下ろしB2ポスター
No.12　餓狼伝説3　1280円
付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター
No.13　天外魔境真伝　1280円
付録：B2サイズポスター
No.14　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル　780円
No.15　鉄拳2　Act. 1　780円
No.16　ストリートファイターZERO　1380円
付録：B2描き下ろしイラストポスター
No.17　カプコンイラストレーションズ　2000円
No.18　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル　1480円
No.19　バーチャファイター2　Act.3　980円
No.20　サイバーボッツ設定資料集　1800円
No.21　アーケーダー　880円
No.23　鉄拳2Act.2　1280円
No.25　闘神伝2　980円
No.26　ファイティングバイパーズ　980円
No.27　マーヴル・スーパー・ヒーローズ　1380円
No.30　ソウルエッジ　1200円
No.32　バーチャロン　2000円
付録　B2サイズポスター
No.34　ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ　1480円
No.35　ストリートファイターZERO2　1380円
付録　B2サイズポスター
No.36　スーパーリアル麻雀PⅥ　1800円
付録　B2サイズポスター
No.38　サイキックフォース　1800円
No.39　SNKイラストレーションズ　2000円
No.40　SNKコレクション設定原画　1200円

※お求めは、書店様か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

ハイブリッド グッズ取扱店

「グッズ取扱店」になりたいお店様へ
グッズ常備店になりたいお客様は左記担当までご連絡ください。ご相談に応じます。
担当　営業部　岩永明紀　☎03（3293）9321

●スーパードキドキ　浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●クウム　太田本町店
群馬県太田市本町20-19
☎0276-25-4585
●チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
☎048-777-2277
●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466

●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアBLD2F
☎03-3354-2264
●ペーパームーン　イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016
●ペーパームーン　岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481
●SRGタカミヤ㈱
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3
☎06-641-5590
●㈱アルケミックス・コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134
●アルファスポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●TOYO ANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5
☎052-251-2588
●蔵王書店
山形県山形市香澄町2丁目3-35ヤマザキビル内
☎0236-41-8355
●福家書店アベノベルタ
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10B2F-4
☎06-633-0298
●アミューズメントジャングル
福岡県大野城市下大利1丁目1-1-1F
☎092-592-7871
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1丁目7-1
☎022-261-2461
●ジュンク堂書店
兵庫県神戸市中央区三宮2-11-1-215西館2F
☎078-392-0293
●コスパショップ
東京都渋谷区道玄坂2-11-1泉屋ビル
☎03-3770-3383
●SRGスタンバイVer.7
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-7
☎06-641-7650
●ファミコンショップマリオ
東京都新宿区高田馬場2-13-2
☎03-3204-7350
●ハイパーゲームランドビンゴビンゴ
高知県高知市城山197-1レジテンス扇
☎0888-31-2131
●タイムトンネル国府宮店
愛知県稲沢市松下2丁目1-26
☎0587-24-6660
●ファミコンランド若松店
福岡県北九州市若松区本町2丁目13-22-2F
☎093-751-8437
●ブルート春日原店
福岡県春日市春日原北町1-13
☎092-592-0958
●ブックランドアレックス伝馬店
栃木県宇都宮市伝馬町2-22
☎0286-37-3430
●遊コン姫路駅前店
兵庫県姫路市駅前町322
☎0792-84-4758
●遊コン姫路キャスパ店
兵庫県姫路市西駅前町88

●遊コン倉敷駅前店
岡山県倉敷市阿知2-3-10
☎086-427-5415
●ファミコンスーパーZ
愛知県今治市波止浜11-151
☎0898-43-0112
●遊コン伊丹店
兵庫県伊丹市西台3-1-4
☎0727-73-106

スコアを出しにゲーセンへいこう！

狙うぞ ハイスコア!!2

8月11日現在

ピーズ&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町6－1－1　☎（011）584－4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ96 (舞、レオナ、庵)	612,500	APL	ALL
2	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,843,300	ADK 真 豪鬼に 1本取られた(涙)	ALL P×17
3	ストリートファイターZERO2 (春麗)	2,707,800	A.B	ALL
4	デカスリート	12,456	MAX	ALL ロビン使用
5	デカスリート	12,381	APL 盆明け早々に 演習にいってきます。	ALL ロビン使用
6	スターグラディエイター (ゲレルト)	4′10″99	Y.F	ALL
7	大好キッス	200,260	けんじ君LOVE² RAY	ALL ♡148 マサト使用
8	スラムダンク2	218	HISA&NAMI	ALL フェニックス使用

通信欄　●暑中お見舞い申し上げます。と言っても札幌は連日25度を下回る快適な日が続いています。その反動で9月暑くならなきゃいいけど。さて、いよいよバーチャ3が発売になります。当店でも9月未定入荷予定ですので、プレイヤーの皆様注目していてください。

タイトーイン　725

岩手県盛岡市高松2－3－18　☎（0196）62－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	達人王	1,730,720	Y.C	2－2 ザコラッシュ
2	達人	1,000万+人	DDT(プレイランドファンタジアより!)	6－5で達成 連付き
3	スターフォース	4,321,400	めざせ体重70キロ! 現在80キロ SNS	R－■ 連なし!!
4	超時空要塞マクロス	7,768,000	大日本回せ回せ党党員 募集中連絡求むBLT	1C2周ALL 連付き
5	沙羅曼蛇2	1,323,400	セニョール IHI©	2－6 BOSS ㊐1P 10万×3
6	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,465,400	け	1C ALL 根性モード 藤崎
7	スーパーマッスルボマー	12,452,500	パピィZED	1C ALL ノーミス P×0
8	D&D㊊S.O.M	3,798,352	店員M・J	1C ALL ドワーフ

通信欄　●秋田のDDT氏来店ありがとうです。やっとバーチャロン入荷！9月29日のイベントでD&D本出す予定！各種サービス開始　某イベントは、ゲーマー涙もんのすごいことやっているので、ちょくちょく来店すると吉。基盤来ない…客も来ない…フゥー店員　BLT

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2　☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ96 (ラルフ、アンディ、京)	681,500	NSA	1C ALL
2	ザキングオブファイターズ96 (クラーク、ラルフ、庵)	603,900	TOY	1C ALL
3	ザキングオブファイターズ96 (新・怒チーム)	630,900	T.S	1C ALL
4	ザキングオブファイターズ96 (ボスチーム)	526,000	D.A	1C ALL
5	スーパーパズルファイターⅡX (リュウ)	436,020	M.X	1C ALL ハードコース
6	スーパーパズルファイターⅡX (レイレイ)	332,860	BOY	1C ALL ノーマルコース
7	ニンジャマスターズ (鴉)	6′18″26	X	1C ALL
8	スターグラディエイター (ハヤト)	4′36″64	STL	1C ALL

通信欄　●キング2周年記念VF2大会優勝は小池君（サラ）、ストZERO2大会優勝佐々木（尚）君（ケン）。イラスト展応募作品店内展示中！キング紅一点VF2リオン使いの（H．H）さん9段（名人）スコアオめでとう。KOF'96対戦熱く稼働中！　by㊄

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目　☎（011）663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャマスターズ (ナツメ)	4′19″70	BRO	ALL
2	スーパーパズルファイターⅡX (モリガン)	471,860	H.T	ALL ノーマル 連4 PG20
3	スターグラディエイター (ゲレルト)	4′07″10	SILVIA	ALL
4	ハイパーアスリート	15,059	VIP	ALL ロシア
5	ハイパーアスリート (110mハードル)	10″04	MFJ	ALL 日本
6	ザキングオブファイターズ96 (アテナ、香澄、アンディ)	548,800	DN>	ALL
7	ラストブロンクス (黒沢)	3′11″81	LSS&AGI	ALL
8	ラストブロンクス (憂作)	3′23″41	ZST	ALL

通信欄　●最近、一つのゲームをやりこむゲーマーが減りつつあります。なんでもそつなくこなすのですが、結果的にハイスコアが出づらく、対戦でも40、50連勝というような猛者は見られなくなりました。来たれ、鬼ゲーマーよ！ゼストは君を待っている！（ハメ君は不可ナリ）

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7－12　☎（0196）51－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (豪鬼)	1,781,900	「M.M」愛してるぜ BY M.ミカエル	1C ALL
2	ストリートファイターZERO2 (ローズ)	1,732,700	J.A	豪鬼で死亡
3	ストリートファイターZERO2 (ダン)	1,214,000	Y♡W	サガットで死亡
4	ストリートファイターZERO2 (ソドム)	1,733,600	大日本回せ回せ党 ワレ研会長BLT	1C ALL ソドム(緑)
5	セクシーパロディウス (マンボ)	1,154,900	せくしー IHI©	連付き スペシャルステージまで
6	バツグン	24,360,020	Y.C	TYPE－B 1C ALL
7	バース	2,756,200	まだ半分 IHI©	R－17 連付き
8	隠忍(雪姫)	141,660	Mr.T	

通信欄　●今度店内に、OLDゲームコーナーでも作ろうと思っています。（妖怪道中記・アテナ・ASO・チャイニーズヒーローetc）。やりたい人は遊びに来てください。
記入者　バーチャ3タダでくれ！店員　MJ

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ96 (チン、クラウザー、マチュア)	619,600	S.K	1C ALL
2	スターグラディエイター (ハヤト)	4′09″23	STL	1C ALL
3	マーヴルスーパーヒーローズ (ウルヴァリン)	2,666,000	J.F.KILL マグニー党	1C ALL
4	スーパーパズルファイターⅡX (レイレイ)	296,910	風間TRF一輝	1C ALL
5	D&D㊊S.O.M (エルフ)	3,277,283	D.F.EL	1C ALL
6	鉄拳2Ver.B (ポール)	1′55″95	T.K	1C ALL
7	ソウルエッジVer.Ⅱ (タキ)	3′39″86	STL	1C ALL
8	ソウルエッジVer.Ⅱ (成美那)	3′46″36	狼牙IZO	1C ALL

通信欄　●VF2大会は毎月第1日曜日だっ！さて問題です？世界最高速度のジェットコースターは何処の何。勿論、富士急ハイランドFUJIYAMAだ！君も世界一のコースターに乗りたいか？いや、ちょっと北海道からはキツイです。修学旅行？もう20年も前だよ・・・

琴似テクノ

北海道札幌市西区琴似2条3－1－6　☎（011）643－9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2 (連無し)	1,079,000	H.KODA	2周目5面
2	ゼビウス3D/G (連無し)	1,518,880	PON	5面
3	19XX (連無し)	13,229,300	新「クリス七絵亮くん」者	ALL モスキート
4	D&D㊊S.O.M	3,261,366	マーサ=アルカスけーら君チャリありがと!	ALL ファイター LV21
5	ストリートファイターZERO2 (連無し)	2,381,700	H.KODA	ALL リュウ
6	ストリートファイターZERO2 (連無し)	2,211,600	M.SINGO	ALL リュウ
7	マジカルドロップ2	1,165,756	DKC「あなたは幸せですか?」	ストリートモード エンプレスまで
8	進め!対戦ぱずるだま	145,360	けんご、むらやま	ゲーマーALL あたぼう

通信欄　●7月26日に東京でVF3プレイしてきました。メチャクチャかっこ良かったです。（とくにサラ！）この本が出る頃には当店にも入荷予定!!（という具合になってたらいいなぁ…）㊟

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ96	314,600	AKI クリアしただけ	ALL レベル4
2	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,843,300	しん太	ALL P×13
3	ストリートファイターZERO2 (ケン)	2,630,100	T・B 時代はガロスペ	ALL P×13
4	ストリートファイターZERO2 (豪鬼)	2,342,600	しんた	ALL P×8
5	ストリートファイターZERO2 (ソドム)	2,239,300	しん太	ALL P×7
6	ストリートファイターZERO2 (ダン)	2,121,400	T・B	ALL P×9
7	ストリートファイターZERO2 (ローズ)	2,068,900	和泉 千葉のDJ氏 元気してますか。	ALL P×7
8	ストリートファイターZERO2 (ザンギエフ)	1,716,100	ヤクモ UNIは岐阜へ就職するそうです。	ALL

通信欄　●NED－NAL氏来店ありがとうございました。大ゲーズはゼロ2の独占の次は、KOF'96の独占、ほかの客にとって非常に迷惑なことです。でもこれが載るころは飽きてるでしょう。ノートにはくだらん落書するし、たまらんです。ハイ、昔は良かった　by ㋑

AMパーク　タカラ島北広島店

北海道札幌郡広島町広島42－1　☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ96	398,400	6..	八神、レオナ クラウザー
2	ストリートファイターZERO2	2,157,600	佐藤和史	春麗 ALL
3	デカスリート (走り幅跳び)	9m29	C.N	ドイツ
4	デカスリート (砲丸投げ)	25m75	TAK	イギリス
5	デカスリート (走り高跳び)	2m52	M.A	ドイツ
6	デカスリート (400m走)	43″64	JUN	ドイツ
7	デカスリート (110mハードル)	12″98	MA	ドイツ
8	デカスリート (円盤投げ)	81m23	M.F	イギリス

通信欄　●レイストーム入荷しました!!みなさんバシバシハイスコアを狙ってください。また、当店では、毎日、日替りイベントを実施していますので、みなさんぜひ遊びに来てくださいね。

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目14番オークビル2F　☎（0166）53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ96	679,500	YAWARA (PYUNE)	ALL アテナ テリー、アンディ
2	スターグラディエイター (ゼルキン)	3′16″06	ARG－MRK	ALL
3	アクウギャレット㊐	9,265,660	GSS－MLD－ATS	ALL 残×2 P×4
4	ラストブロンクス (ナギ)	4′43″93	TON	ALL 3本設定
5	闘姫伝承 (ライヤ)	1,276,000	HiRO	ALL
6	サイキックフォース (ソニア)	3′25″40	MARS.REI	ALL
7	ストリートファイターZERO2 (春麗)	2,635,700	CECコーヒー	ALL P×12 OC×19
8	ストリートファイターZERO2 (ナッシュ)㊐	2,552,100	ZZZ	ALL P×11 OC×18

通信欄

TVパンアップ

千葉県柏市旭町１－３－14　☎（0471）43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（八神チーム）	413,100	NAO－OMG	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（サイコソルジャーチーム）	412,100	MSS	ALL
3	デカスリート（槍投げ）	97m52	TAC	ロシア
4	デカスリート（1500m走）	3′18″37	DAI	イギリス
5	デカスリート（100m走）	9″29	KEN	ドイツ
6	19XX（ライトニング）	18,059,900	KBT－KYN（かつ）	ALL 連付き
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（朝日奈）	1,470,700	SKE	ALL
8	雷電II（1P側）	11,489,700	MOL－KBT－KYN（かつ）	3－6 連付き

通信欄
●パンアップ基板販売始めました。中古基板高価現金買い取り！新品基板も販売!! そのほか部品販売やアドバイスもします。
●SKEさんにご来店ありがとうございます。 バーチャ2.1をはじめたそうで、がんばってください。by　店長SKO

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町４－13－６　☎（0272）32－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	4,353,600	T.Y	5面
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（清川使用）	1,746,500	スペード	根性モード 1C 15連鎖
3	ニンジャマスターズ（サスケ）	8′01″74	RYO	ノーミス、1C
4	サイキックフォース（ウォン）	4′36″26	ARK	ノーミス、1C
5	スーパーパズルファイターIIX（モリガン）	3,790,480	スペード	ハード、1C 4連鎖
6	ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,417,200	O.T	パーフェクト13
7	デカスリート（アレクセイ）	97m51	UEI	槍投げ
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（クラーク、マチュア、ヴァイス）	624,800	M.A	1C

通信欄
●SFゼロ２アルファ入荷!! スコア担当が変わりました。中西君でした。よろしくお願いします。ハイスコアが最近少ないです。みなさんどんどんスコアアタックしよう！
by　新スコア担当　中西くん

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（八神、レオナ、マチュア）	508,200	馬場	1コイン ALL
2	神風拳（悟空）	673,400	渡辺	1コイン ALL
3	スーパーパズルファイターIIX（フェリシア）	274,650	IKU	1コイン ALL
4	D&D⒮S.O.M（ファイター）	3,243,211	田口貴博	1コイン ALL
5	エイリアンVSプレデター（リン・クロサワ）	4,225,000	馬場	1コイン ALL
6	マジカルドロップ２（ワールド）	208,308	誠	1コイン ALL
7	サイキックフォース（ソニア）	5′44″30	M.K	1コイン ALL
8	スターグラディエイター（グレルト）	7′13″07	U.T	1コイン ALL

通信欄
●KOF'96みなさん楽しんでますか？当店では、ほかにもいろいろニューゲームが入りましたので、遊びに来てください。
レイストーム、サイキックフォースEXをクリアした方は申請してください。チャンスです！

ゲームプラザメッセ102四街道店

千葉県四街道市四街道１－２－１チェリープラザ１Ｆ　☎（043）424－6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラストブロンクス（NAGI）	2,135,665	TKM	1C 12人目 サバイバルモード
2	レイストーム（R－GRAY２）	10,304,950	CRM	1C S－6 連なし
3	プロップサイクル（ストーリーモード）	16,025	KBY	1C ALL
4	バーチャロン（RAIDEN）	4′51″02	漆黒の雷光 TSK－AXE	1C ALL 二本制
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	スコア受付中		
6	バーチャファイター		今月中に入荷予定。一応…（９月）	
7				
8				

通信欄
●プロップサイクル、100円になりました。
●９月21日にS・F・ZERO２大会をやります。来てね!!
●チャロン大会の優勝者は八街のM・O氏でした。そのほかにも東京からの遠征の方々ご来店ありがとうございました。by　店長

トミームナコ

群馬県高崎市本町３－69　☎（0273）25－2906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ノーマルキャラ）	D414,540	ATF－KEN	ALL
2	バトルガレッガ（ボーンナム）	E534,380	最近かなり少女♥	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	884,800	SnRun－y	ALL
4	スーパーパズルファイターIIX	520,360	ゴリリン中嶋	ALL ノーマル デビロット
5	豪血寺一族	1,512,800	ATF－Ⓞ	ALL 才蔵
6	デカスリート	2m60	パチンカー塩沢	走り高跳び ドイツ人
7	デカスリート	6m30	パチンカー塩沢	棒高跳び イギリス人
8	デカスリート	9″30	チョップ逢打北よっち	100m走 中国人

通信欄
●豪血寺１・２、UCC、オーダイン、ガロー３、コズモパズル、パックランド、スラムダンク、パズルボブル、ダブルドラゴン、エーブレ、19XX、ノストラダムス、パズルデポン、ダダンダーン、魔法大作戦、天地２、キンドラ、ニューマン等があります。

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町８－５　☎（0188）37－0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ガイン）	11,395,120	水野亜美er・犬	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	394,600	御普方鴨音	ALL 新怒チーム使用
3	レイストーム（１号機）	4,219,150	Happy Dog かせぎはまだ♡	6面 マニュアル
4	レイストーム（２号機）	4,471,250	AGT－TAL ゲロ出これからだ!!	5面 マニュアル
5	スターグラディエイター（グレルト）	4′49″51	今田徹也	ALL スペシャルクリア
6	スターグラディエイター（ガモフ）	5′45″51	初プレイクリア NHK	ALL
7	タイムクライシス	10′49″00	BOR	ALL ノーミス
8	ニンジャマスターズ（カスミ）	4′11″25	あおい紫	ALL

通信欄
●バトルガレッガが遂にクリア出る。しかしプレイヤーの正体は不明のまま。仮名「大田大夫」君、謎の人物だ。'96は対戦台増設。朝から晩までかなり回っている。でもイチ押しはレイストームだ。やるしか！赤羽ニューオリンピアの皆様VHの相手多謝。また次回。

アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台１－36－２－１Ｆ　☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（ケン）	2,151,700	スタジャンナンバー139番	真豪鬼落ち P×8
2	ストリートファイターZERO2（さくら）	2,019,900	スタジャンナンバー139番	真豪鬼落ち P×7
3	ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,010,200	M.L.L.LOVE	真豪鬼落ち
4	ストリートファイターZERO2（ナッシュ）	1,900,700	LOVE MAX by BOS	真豪鬼落ち
5	ストリートファイターZERO2（豪鬼）	1,813,400	LOVE MAX by BOS	真豪鬼落ち
6	ストリートファイターZERO2（ロレント）	1,780,500	大好き　安室	真豪鬼落ち
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（八神チーム）	428,100	大好き　安室	「ALL」
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（中国チーム）	507,000	スタジャンナンバー139番	「ALL」

通信欄
●今回もまた、ゼロ２のハイスコアーが多いけどKOF96やいろいろな新作GAMEでのスコアーも少しずつ出ています。さて、これが掲載される頃にはVF３が入っているかも！確認してみて。でも、ほかにも新作が全50円ですのでアルファに１度おいで！

アミューズメントハウス　ソアル

茨城県北相馬郡守谷町御所ヶ丘２－11－12　☎（0297）45－6541

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	401,100	T・I（テリー、レオナ、チン）	1C ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	486,700	T・S（クラーク、レオナ、ラルフ）	1C ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	508,700	M・NARU（テリー、アンディ、ジョー）	1C ALL
4	ストリートファイターZERO2	3,088,800	IRT（チュンリー）	1C ALL P×17
5	ストリートファイターZERO2	2,699,500	IRT（ケン）	1C ALL
6	ストリートファイターZERO2	2,661,800	IRT（ガイ）	1C ALL P×16
7	マジカルドロップ２	999,9999＋α	ZAC－RIstar（ひたすらモード）	かんたんスタート レベル26
8	ソウルエッジVer.II	4′42″43	G・I	1C ALL ソフィーティア

通信欄
●何をZAC－RIstarさん、自転車で来店！！ほんとうにありがとうございます。前回は電車で、今回は自転車、次は何で来るのでしょう。楽しみにしています。私はまだおったことがないので、そのときはよろしくお願いします。ではまた、H－Dでした。

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎１－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D⒮S.O.M（シーフ）	2,944,954	Y.H	ALL
2	D&D⒮S.O.M（ファイター）	2,843,591	Y.H	ALL
3	スーパーパズルファイターIIX（レイレイ）	299,390	Y.H	ALL
4	スターグラディエイター（ガモフ）	5′02″85	K.E	ALL
5	ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,472,300	みやむへⓈ	ALL
6	ストリートファイターZERO2（アドン）	1,921,000	K.G	ALL
7	ストリートファイターZERO2（ソドム）	1,892,000	M.H	ALL
8	ストリートファイターZERO2（さくら）	1,867,600	Y.H	ALL

通信欄
●先日新装開店した？当店では、D&D４人同時プレーが可能。ほかにも格ゲー５ラウンド勝負や、新ゲーム大量増設など、いろいろな面でパワーアップ！CDショップピュア（177号参照）と共にこれからもよろしくお願いします。　by　豊蔵の弟子

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村３－24－３高橋ビル１Ｆ　☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルファイターIIX	272,990	TMZ－AIZ	ノーマル さくら ST９
2	リアルバウト餓狼伝説	1,785,200	モンタ	ALL 無敗 フランコ
3	ハイパーアスリート	7″71	T・I	100m走　日本
4	ハイパーアスリート	10m77	T・I	走り幅跳び　日本
5	ハイパーアスリート	27m03	T・I	砲丸投げ　日本
6	ハイパーアスリート	41″60	T・I	水泳　日本 100m自由形
7	ハイパーアスリート	9″13	T・I	110m　日本 ハードル
8	レイストーム	12,281,600	EVA－初号機 洗脳度200%	ST６ R－GRAY２

通信欄
●VF2.1タッグマッチへの多数の参加ありがとうございました。今まで以上に盛りあがりました。優勝した町田代表チーム、おめでとうございます。機会がありましたらまた遊びに来てください。レイストーム入荷しかもスピーカ搭載これはもうやるしかない!!

プレイハウス　Lee

千葉県船橋市本町１－９－４　☎（0474）33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ２（スター）	1,070,076	YKI	ストーリーモード エンプレス
2	マジカルドロップ２	6,446,588	REI	ひたすらモード 名人
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（大門、クラーク、ラルフ）	611,500	H.Y	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（キム・チーム）	525,200	CAB	ALL
5	サイキックフォースEX		ハイスコア募集中	
6	わくわく７		入荷予定	
7	ウォーザード		入荷予定	
8	ストリートファイター－ZERO2アルファ		入荷予定、国内版	

通信欄
●KOF'96も入荷してますます暑く?なって来ました今日この頃です。時期的に秋の新作。AMショーが気になりますが今年は何のゲームがヒットするのでしょうか?今から楽しみですね。
by　担当　ミッキー

サターンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	闘姫伝承（キリコ）	1,395,600	KIYotaha	1コインALL 5ラウンド制
2	ストームブレード（MIG－29）	3,366,480	OHYACHI	1コインALL
3	D&D⒮S.O.M（シーフ、ファイター、マジックユーザー）	5,002,013	ヤスベえ、ウイ先生。Mr.オバタ、三人組	1コインALL Fストライクミス
4	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,557,600	NAL－NED（新潟の人ありがとう）	1コインALL P×11
5	レイストーム（R－GRAY２）	3,385,550	OHYACHI	4面ボス死亡
6	スターグラディエイター（ゴア）	6′11″20	TEN　日紫豪さん たまにはTELして！	1コインALL
7	ハイパーアスリート（USAチーム）	13,401	OHYACHI 自称最強II	1コインALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（チョイ、ラルフ、アテナ）	539,900	KEW　市川	1コインALL

通信欄
●８月10日小高店でKOF96の大会を開催し多せいのとまでは、いかない人数でしたが来てくれた方、本当にありがとう！（優勝　TOHMINE SAI、２位オチムシャ２号）大熊店では、ストZERO２ ALPHAが、８月23日より稼働しています！　by

アミューズメントセンター　ブリッジ

東京都国立市富士見台１－16－８　☎（0425）76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デカスレート（100m走）	9"04	R.T舞風　NSR	アレクセイ使用
2	デカスリート（110mハードル）	11"95	R.T舞風　NSR	アレクセイ使用
3	デカスリート（総合ポイント）	13,084	R.T舞風　NSR	アレクセイ使用 1C ALL
4	サイキックフォース（バーン）	2'54"40	日々野ぴかる	1C ALL
5	タイムクライシス	11'41"72	NAKOTO（ウェンディ）	ストリートモード 1C ALL
6	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,027,500	QAZ	1C ALL
7	ストリートファイターZERO2（ダン）	1,989,000	高瀬"TAK"浩一	1C ALL
8	バーチャロン（ライデン）	4'04"06	三千院　帝	

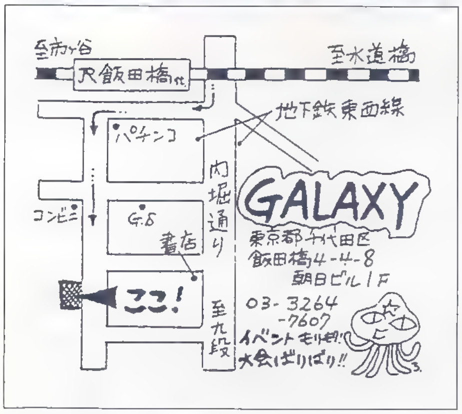
通信欄　●舞風くん来店ありがとう！これからもハイパーな記録を出しにいらしてください。イラストコーナーが危ないッス。右や左の旦那様どんなものでも頂だいします。ゲームイラスト待ってます。ちなみに10月分のお題は「ハチマキの美学」です。くわしくは店内で。

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘１－４－３外山ビル１・２Ｆ　☎（0424）24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ96（庵、クラーク、アンディナ）	458,400	エラ夫:D.I	ALL
2	ザキングオブファイターズ96（レオナ、クラーク、ラルフ）	410,200	イチイ・デ・ヌルハチ	ALL
3	レイストーム（RG－2）	4,518,400	サキチ	5面まで
4	三刻志（ノーマルモード）	356,400	ヌルハーチ141号	
5	モンスターランド	4,742,500	エラ夫	ALL
6	ザキングオブファイターズ96（チョイ、アンディ、庵）	45連勝	シノブ	
7	エリア88（風間真、F20タイガーシャク）	1,423,600	常連B	ALL
8				

通信欄　KOF'96の対戦がかなり盛り上がってます。夕方、夜に猛者がそろっています。これが載る頃には大会は終了していますがかなりレベルの高い大会になると思います。バーチャ３が発売されたらカンガー大会をやりますのでぜひ御参加ください。　by　店員J



ICサービス狛江店

東京都狛江市東和泉３－12－20　☎（03）5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	3,449,900	emu	RG－1使用 5面　同付き
2	ストリートファイターZERO2	2,333,700	ロレント研究会　会長 SHL（＊会長募集）	ロレント使用 ALL P×10
3	ストリートファイターZERO2	1,996,300	NOM	ゴウキ使用 ALL P×8
4	ハイパーアスリート（SHOT PUT）	24m45	emu	カナダ使用
5	ハイパーアスリート（HOGH JUMP）	2m70	emu	ケニア使用
6	ハイパーアスリート（槍投げ）	104m46	MMF（M.F）	イギリス使用
7	ハイパーアスリート（総合）	15,334	MMF（M.F）	イギリス使用
8	鉄拳2 Ver.β	2'02"93	CAL	カズヤ使用

通信欄　●狛江店の２Ｆに、狛江２号店がOPENしました。２号店は、午後12時から午後８時の営業で、ALL50円です。ちなみに、２号店は、某店員の個人的な趣味で、メモラーの館となりつつある。※ときメモキーホルダー入荷！虹野さん多数有ります。㊅

アミューズメントプラザ・タイム鑑

東京都豊島区駒込２－12－９駒込富士ハイツ１Ｆ　☎（03）3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアルぱずるだま	1,690,100	あびすけーと	1コインALL 占式さん使用
2	すすめ、対戦ぱずるだま	150,960	BCG	1コインALL あたぼう使用
3	バブルメモリーズ	18,260,210	Y..	EXモード POWER-UP
4	マジカルドロップ2	2,354,422	YMO	ひたすらモード
5	デカスリート	25m92	AI	砲丸投げ・改ナシ
6	デカスリート	97m53	SGI	槍投げ・改ナシ
7	デカスリート	82m21	YOS	円盤投げ・改ナシ
8	ザキングオブファイターズ96	422,300	AI（テリー・キム・ラルフチーム）	ラスボスまで

通信欄　●オリンピックも終わって"デカスリート"も一息ついてます。今月はシューティングの"レイストーム"そして"KOF'96"のスコアに期待しています。"ときめき"と"すすめ対戦"のぱずるだまのスコア伸び悩み。スコアラー求ム。　by　T．E

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原２－27－14　☎（03）5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（Ver.B）（クマ）	1'27"??	K.O	ALL
2	鉄拳2（Ver.B）（ジャック－2）	1'34??	K.O	ALL
3	D&D®S.O.M（ファイター）	4,928,782	NST－にっき～	ALL（パワーアップコマンド使用）
4	マジカルドロップ2（チャリオット）	2,649,830	新童なる	ALL（ストリートモード）
5	19XX（モスキート）	16,079,400	Sin－Ogc	ALL㊐　残×5
6	19XX（ライトニング）	16,134,300	K.O	ALL㊐　残×5
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（鏡）	1,774,800	OGA－小川図	ALL MAX18連勝
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（虹野）	1,649,100	ZINO	ALL MAX15連鎖

通信欄　●ピンボール４台入荷しました。設置機種はツイスター、アポロ13、007ゴールデンアイ、バットマンフォーエバーです。そのほかビデオゲームも新作多数入荷しております。もちろんバーチャ２、ぷよぷよ通の対戦もまだまだ熱いですよ！

赤羽ニューオリンピア

東京都北区赤羽２－10－５　☎（03）3598－0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイスト－ム	2,292,800	穴うめやんくい－あとメモラー卒業	GLAY－1 4面 ㊐
2	レイストーム	4,294,600	M・T	GLAY－2 5面
3	子育てクイズマイエンジェル	12才0問正解	まいちゃん命♡ by　こりさん	舞使用 1コイン
4	ニンジャマスターズ	2'43"97	RUN	サスケ ALL
5	サイキックフォース	3'56"90	G・J	ウェン ALL
6	ロックマン2	430,200	船橋リオンさんへ愛してます。バカ羽	フォルテ
7	デカスリート	9m51	佐藤さんと俺はモーホーなのさ♡　×68	ドイツ人 ロングジャンプ
8	D&D®S.O.M	3,402,565	教室	エルフ ALL

通信欄　●この本が出る頃には、VF３対戦50円で入荷予定。あとV・Hは引き続き対戦相手募集中。強い奴より、攻める楽しさを知ってる人間求む。あと、おわり。あと、キツイぜ。

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町４－７西村ビル　☎（03）3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ	2,324,860	TRUその2	
2	スーパーパズルファイターⅡX	418,660	OKI－MEG	ALL　ノーマル デビロット
3	スーパーパズルファイターⅡX	381,990	私設ナコルル親衛隊 3E修羅	モリガン ノーマル
4	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	6,197,260	日判島の物館かN.Y	6面で終り
5	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	A1,719,460	NO.6	1コイン　ALL
6	19XX（ライト　ング）	17,681,300	SVX	ALLノーミス ALLS
7	マジカルドロップ2（ストーリーモード）	360,594	るたまあ♡"ぱずるぽりっく"よろしく	クリアならず
8	スーパーパズルファイターⅡX	340,970	私設ナコルル親衛隊 3E修羅	さくら ノーマル

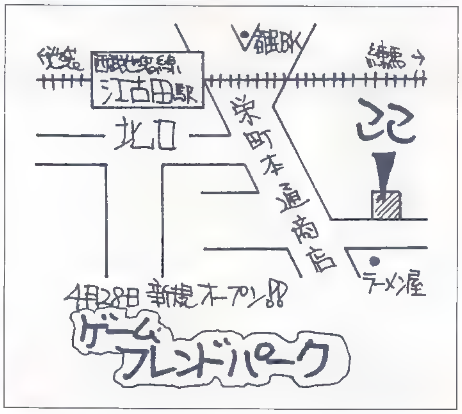
通信欄　●当店のコミュニケーションノートは、イラストいっぱいの楽しいノートです。ぜひ見に来てください。

アミューズメント　ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－４　☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ96	505,100	ASR、待つなっちゅーねんっ!うぜえ×2	ラスボス落ち努チーム
2	ザキングオブファイターズ96	477,900	HUN、ねてりゃ勝てんだよっ!あり?	1コインALL サイコソルジャ
3	バーチャロン	4'44"78	ULD　強化人間機だっ!by　まおう♡	1コインALL テムジン
4	バトルガレッガ	9,306,770	DSP－たろりん たろスペよろしく!	7面中ボス ミヤモト
5	バブルメモリーズ	6,580,110	A.S　ラキラです。ハメ殺す!!ハメ殺す!	ラウンド38
6	マジカルドロップ2	9,999,999	T.D今度はむずかしいだっ!	LV50カンスト ひたすらモード
7	上海	75,300	上海MAD、オウッ!俺だよ!池ノ坊だよ!	1コインALL クエストモード
8	ドルアーガの塔	1,075,840	DSP－たろりん ぬるいっ!!	1コインALL

通信欄　●96っ！いっとくぅ～?いっとくぅ～！夏のお約束知らない奴とチーム組んどくぅ～!?しかもそろそろアレも．．．新戦力も続々参入！JASPAはてめえを待ってるぜっ！ウオッケッイィィ!!P．S．KAZU鬼だっくらぁっ！天然なめんなっ！てへ♡♡



アミー

東京都板橋区赤塚新町１－22－４　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ96 イオリ、クラウザー、アンディ	534,100	塵、充	ALL
2	デカスリート（アメリカ）	12,904pts	すけへへ	ALL
3	ストリートファイターZERO2（春麗）	2,491,600	EVA	ALL
4	D&D®（ファイター）	4,653,409	スナフキン	ALL
5	スラムダンク2（インディアナペイサーズ）	198点	X.Y.Z	ALL
6	スーパーパズルファイターⅡX（デビロット）	538,790	G.C.A－雀鬼	ALL
7	スーパーパズルファイターⅡX（ゴウキ）	518,300	G.C.A－雀鬼	ALL
8	スーパーパズルファイターⅡX（レイレイ）	478,701	G.C.A－雀鬼	ALL（デビ有り）

通信欄　●当店ではこの度８年８月８日の８ならびの日に地下にて、メダルゲームコーナーをOPEN致しました。ポーカーにWhatifやパチンコ、フルーツなどなど各種取り揃えております。東武東上線下赤塚南口駅前ですので営業の方、お近くへお寄の方必ずよってね！

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩８－15－３　☎（03）5668－8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクションVol.1（ゼビウス）	3,113,880	㊗DIN－PAN	EX－1SDL㊇連必付アレンジ
2	レイストーム	11,296,750	OMK－アストニッシュ	ステージ6 R－GRAY2
3	ストリートファイターZERO2（ケン）	2,754,600	GSM－亀	ALL P×13 R×21　連必付
4	ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,867,300	GSM－亀	ALL P×14 R×21　連必付
5	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,971,700	GSM－亀	ALL P×14 R×21　連必付
6	ストリートファイターZERO2（ガイ）	2,856,700	㋜	ALL P×14 R×20　連必付
7	ストリートファイターZERO2	2,371,500	GSM　亀	ALL P×10 R×18　連必付
8				

通信欄

アミューズメント　ピアフェスタ

山梨県甲府市中小河原571－1　☎（0552）43－7967（本店）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジVer.Ⅱ	2′29″23	BUU	ALL 平四郎
2	ソウルエッジVer.Ⅱ	4′11″49	R.S	ALL ファン
3	ソウルエッジVer.Ⅱ	5′23″33	S.Y	ALL ジーク
4	ソウルエッジVer.Ⅱ	6′26″13	ZGF－PAX	ALL アルバンテス
5	D&D㊦S.O.M	3,060,170	オッサン	ALL ファイター
6	バーチャファイター2	1′39″99	穴ウメ ZGF－おじちゃん♡	ALL カゲ
7	バーチャファイター2	2′17″78	穴ウメ ZGF－おじちゃん♡	ALL シュン
8				

通信欄 ●えー只今「狂ったお前はファンタスティック96」が当店で大人気！朝も閉店と同時に「ここがこーでこーするもとこころで」と対戦について話しています。まこいつらど業界もってるよ～な物だからいろいろいえないけと、なるべくはやく死んでね♡日本のために　by ㊉

ICチェーン千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋1－14－2　☎（03）3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,679,800	MAK	ALL　ダン
2	ストリートファイターZERO2	1,928,300	J.D.H	ALL　リュウ
3	ニンジャマスターズ	5′53″11	J.D.H	ALL　カムイ
4	デカスリート	12,943	DNA	アレクセイ
5	レイストーム	3,322,200	K.O	5面　R-G.2
6	パズルボブル2	131,316,400	K.O	ALL
7	ぷよぷよ通	561,166	山形J&Bから出張 T.M(みくりや)	ALL
8	タスクフォースハリヤー	7,957,100	J.D.H (山下たろー)	2－7　連付

通信欄 ●レイストーム目が回ります。目が回らない方、ハイスコアお待ちしております。KOF'96腕に自信のある方、御近所から遠方の人までお待ちしております。とくに女性ゲーマー様、男どもをバシバシブチのめしちゃってください。（笑）

GAME・IN・What's

東京都東村山市栄町2－22－21南ビル2F・B1F　☎（0423）91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'96 (マチュア,イオリ,クラーク)	510,200	ROZ	1C ALL
2	ザ・キングオブファイターズ'96 (イオリチーム)	483,200	ROZ	1C ALL
3	ザ・キングオブファイターズ'96 (ギースチーム)	529,800	NIX	1C ALL
4	ラストブロンクス	3′54″46	H·K	リサ 1C ALL
5	ラストブロンクス	4′58″53	NIX	財目三郎 1C ALL
6	ソウルエッジVer.Ⅱ	5′56″36	CCC	ソンミナ 1C ALL
7	ストリートファイターZERO2	2,736,000	BJ	ローズ 1C ALL
8	パズルボブル2X	1,745,560	SIN	対戦ALL

通信欄 ●6月23日に行なわれたVF－2の大会は、無事、終えることができました。ゲーメストチームのみなさん、各店舗代表12チームのみなさん、お疲れ様でした。また、優勝された青梅真理教チームのみなさん、おめでとうございました。

ゲーム　コンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り1－1－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D㊦S.O.M (シーフ)	3,593,672	YAS ファイターは 3510023	ALL
2	D&D㊦S.O.M (ドワーフ)	3,299,702	フオウ	ALL
3	D&D㊦S.O.M (クレリック)	3,653,991	YAS エルフは 3541453	ALL
4	D&D㊦S.O.M (M·ユーザー)	3,055,324	YAS 名物係まんじゅうとバナナ発売中	ALL
5	デカスリート (ロビンバンクス)	12,611	NAP	ALL
6	バトルガレッガ (ミヤモト)	11,125,310	ゲント	4機設定 ラスト死
7	レイストーム「同付き」(R－2)	5,229,950	小林	5面
8	ザ・キングオブファイターズ'96 (チャン,クラーク,マチュア)	398,100	KEN	ラスト死

通信欄 ●お詫び　2号店はオーナーの変更のため前回の掲載で終了します。駒形本店では御要望かあればシンクロ連射、同時押しボタン、ステレオ配線、イヤホン端子等の取付けをドンドンします。Oh！これが載るころにはVF3が？　○1プレイ50円○　担当　秋山

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3－95　☎（045）252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	2,497,700	GI	ケン　ALL
2	ストリートファイターZERO2	2,368,300	STH	ローズ　ALL
3	ストリートファイターZERO2	2,068,000	お笑いそんぐ大魔神	ダン　ALL
4	スーパーパズルファイターⅡX	402,650	PIS－ZNK	リュウ　ALL
5	スーパーパズルファイターⅡX	367,650	HEQ	レイレイ　ALL
6	ストライカーズ1945	1,227,600	EST－MOR	スピットファイター 2－4
7	デカスリート (100M DASH)	9″00	MYU	GBR
8	デカスリート (SHOT PUT)	25m44	OYZ	GBR

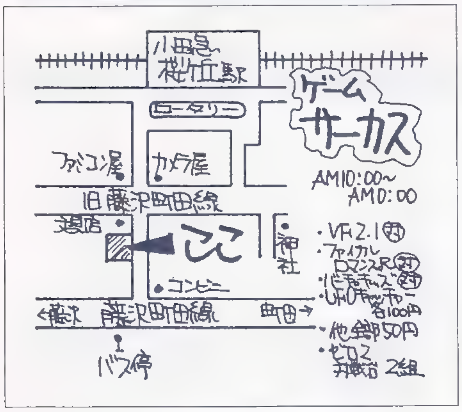
通信欄 ●ヴァンパイア・ハンターを100倍楽しむ会という、ゲームをみんなで楽しもうという会があります。(V. Hに限りません)。会費も集会もないけれど会員募集中です。店内に伝言板があり上手なイラストも多数あります。ぜひ遊びに来てください。副会長　AOI

AMランド　ケンタゴン

東京都新宿区百人町1－10－7一番街ビル内　☎（03）5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード (アイン)	1,830,600	CBA－CCB(故) 僕でもALLできたさ	ALL　連付き 1周　105万
2	19XX (ライトニング)	17,982,400	RCA－NST	ALL
3	レイストーム (RG2)	9,693,450	CBA－CCB(故) 6ボス倒せないさ	6面　連なし
4	首領蜂 (Cタイプ)	5,611,770	ジェームス石松	1－5
5	ストリートファイターZERO2 (ケン)	2,289,900	CBA－CCB 無事に帰ってくるさ	ALL P×12 ゴウキなし
6	D&D㊦S.O.M (ファイター)	3,353,854	CBA－K.T お土産まってるさ	L－21
7	鉄拳2 (カズヤ)	1′42″88	CBA－K.T	穴ウメ
8	デカスリート (棒高跳び)	6m30	TKL	GER

通信欄 ●店内改装！皆様遊びに来てください。



ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F　☎（0467）44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (ゴウキ)	2,595,300	ホァンロン拓!	ALL (リュウ乱入有)
2	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,340,300	M.Y	ALL (サクラ乱入有)
3	レイストーム (R－GLAY1)	4,868,350	K·O	5面
4	バーチャコップ2	941,661	P.MAKINO	ALL J－454 T－95
5	スターグラディエイター (ジューン)	5′55″17	大林素子	ALL
6	闘姫伝承 (ライヤ)	1,377,500	Luck－きゃるーん♡なおし	ALL
7	スーパーパズルファイターⅡX (リュウ)	425,830	PIScollective－ZNK	ALL　ノーマル
8	サイキックフォース (エミリオ)	5′19″73	AHO(鬼の子エミエミ)	ALL

通信欄 ●当店では、只今KOF'96やレイストーム、子育てクイズマイエンジェルなとが続々入荷しお客様に大変好評を頂いております。そのほかZERO2や4人同時プレイ可能なD&D2などを取りそろえてお客様の御来店を心よりお待ち申し上げております。

駒込ロケ　トライサム店

東京都豊島区駒込6－34－7清水ビル1F　☎（03）3915－3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'96 (クラーク・ケンスウ・庵)	590,900	藤山素輪と高間郁のために8/11　亜蘭　哲	1COIN ALL
2	ザ・キングオブファイターズ'96 (怒チーム)	463,100	亜蘭　哲	1COIN ALL
3	ストリートファイターZERO2 (ケン)	2,169,600	H:M	1COIN ALL
4	ストリートファイターZERO2 (ロレント)	1,282,300	ヨガストライカーズ1973	1COIN ALL
5	ソウルエッジVer.Ⅱ (ソン・ミナ)	8′39″47	RYU	1COIN ALL
6	スターグラディエイター (ベクター)	6′22″92	M.K	1COIN ALL
7	ニンジャマスターズ (ナツメ)	7′09″09	ZXR	1COIN ALL
8	スーパーパズルファイターⅡX (レイレイ)	278,240	たっきぃ～♡	1COIN ALL

通信欄 ●KOF'96対戦台で2台入りました。いいことなんですけど、替わりにストZERO2か対戦盛り上がんなくなっちゃいました。
うちの強者のプレイしてる背中が「サミシイ」と語っています。
誰か教ってやってください。夜だと結構います。

プレイシティキャロット静岡店&アピア店

静岡県静岡市中吉田15－8プラザアピア1F　☎（054）263－8604

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード (ユーニス)	1,816,900	Y'㊙	2－7　連付き
2	戦国ブレード (ハガネ)	1,576,700	善之字元帥	2－6　連付き
3	戦国ブレード (翔丸)	1,260,000	まりん	2－4　連付
4	ゼビウス3D/G	7,196,810	SPREAM－FKS	ALL　連付 S=96　残3
5	レイストーム	10,200,500	ASD－TMY	6面ボス RG－2
6	プロップサイクル	16,730	FUN	上級ALL　14、7、6、38
7	ガンブレードN.Y	57,148	FBI	
8	セクシーパロディウス (マンボウ)	1,054,900	もりいち	スペシャル オート使用

通信欄 ●当店は静岡市と清水市の境にあるプラザアピアの1Fにあり、駐車場もバッチリなので車での来店が非常に楽です。遠征の方もそうでない方も一度遊びにいらしてはいかがでしょうか？

ゲームセンター　エフワン

神奈川県秦野市今川町1－7　明王ビル1F　☎（0463）84－5114

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	444,221	山形からきました♡	ALL 481ぷよ NOV式15連鎖
2	D&D㊦S.O.M (マジックユーザー)	2,947,475	T.M(みくりや)㊙	1C ALL 4×7　1355SP
3	レイフォース (連付き)	7,343,400	KRS－ELF	1C ALL
4	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	8,341,960	ヤギ	1C ALL キチ
5	ストリートファイター ZERO2(春麗)	2,512,500	へきる式装親衛隊 青いひょっとこ	1C ALL Ⓟ×12
6	ストリートファイター ZERO2(ゴウキ)	2,500,500	PG=SHM	1C ALL Ⓟ×12
7	ストリートファイター ZERO2(ケン)	2,402,900	PG=SHM	1C ALL Ⓟ×11
8	デカスリート (ロシア)	12,661	PG=SHM	1C ALL

通信欄 ●T．M（みくりや）様、ご来店ありがとうございます。今度来るときは常連&店員Bがいるときに来てください。お待ちしております。
●レイストーム、バトルガレッガが、セクパロ㊙入荷しました。
シューターの方ぜひエフワンに来てください。うんちは僕のじゃない。

AMファクトリー　タイムマシン

東京都豊島区南大塚3－44－11フサカビルB1F　☎（03）5951－6024

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	6,626,550	小林　強	ステージ6 R－GRAY2
2	マジカルドロップ2	9,599,786	T.D	ひたすらモード
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,789,300	T.O	藤崎　使用 1コイン　ALL
4	スーパーパズルファイターⅡX	461,670	EGO	ノーマル　ALL デビロット使用
5	ソウルエッジVer.Ⅱ	3′36″93	Yuu	ALL TAKI使用
6	デカスリート (EASY)	130,099	BXZ	ALL イギリス人使用
7	バブルメモリーズ	20,709,900	さすらいのメモラー EGO	パワーUP使用 73面
8	沙羅曼蛇2	1,506,200	Yuu	連付き　2－5 2P使用

通信欄 ●いよいよ登場してくるVF3。当店は2台GETしました。（これがのる頃には入荷してるかも？）話は変わって一人の常連を紹介したい。通称"ニャケボディ"は私の彼のアメリカンライクな叫びかたまらなく好きだ。周りにいる人間をも楽しませてくれる　（ゲタ）

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－1　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼビウス3D/G	4,671,950	ZARD	ALL　連付
2	セクシーパロディウス	4,746,100	ZARD	ALL　連付 コイツ
3	沙羅曼蛇2	1,744,400	ZARD	ALL　連付
4	ナムコクラシック コレクションVol.2	236,920	BAR	ALL ニューラリーX
5	ソウルエッジVer.Ⅱ	7′57″33	HIDE－BU	ALL タキ
6	ニンジャマスターズ	6′03″04	HAN	ALL サスケ
7	デカスリート（トータルポイント）	12,287	CAP－AB.	ALL カール・ヴァイン
8	サイキックフォース	5′45″06	FZR	ALL バーン

通信欄　●レイストーム、KOF'96入荷しました。KOF'96の人気もさることながら、ヴァンパイアハンターもなかなかのもの。とくに土曜日の夜が熱いので、是非ご来店を。

アミューズメントJ　大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（連なし）	7,434,480	DIO	1COIN ステージ6
2	マジカルドロップ2	175,180	GKK	ひたすらモード
3	サイキックフォースEX	6′32″06	Y.I	EMILIO
4	バーチャロン	4′25″06	GSR	アファームド
5	ファイティングハイパーズ	2′18″56	SKT	BAHN
6	鉄拳2Ver.β	1′48″66	YAS	平八
7	ザキングオブファイターズ'96	469,600	?－?	チョイ・アンディ 不知火（チーム）
8	デカスリート	12,075	VFR	トータルポイント GBR

通信欄　●いよいよ9月10日より、バーチャファイター3入荷！　岐阜県下最大規模のメガロ410で、8台入荷!!　みなさん、是非腕試しに来てくださいね。

GAME OFF　浜松店

静岡県浜松市高丘町241－7　☎（053）456－9218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	10,830,010	·F·	ミヤモト　ALL
2	レイストーム	7,325,100	H.K	ステージ6 R－G2
3	ストライカーズ1945	1,542,400	H.K	連付き　P－51 ALL
4	首領蜂（C－TYPE）	40,864,070	ASD－ZABADAK	HIT128 1ミス　ALL
5	D&D®S.O.M	3,810,610	バグ未使用 デボネア	ファイターALL LV21
6	ザキングオブファイターズ'96	527,600	M.N	庵マチュアバイス ALL
7	ブロップサイクル	16,060	T.O	ストーリーモード ALL
8	ラストブロンクス（サバイバルモード）	1,569,972	マグロ漁船13隻ゴーゴーゴー!　M.Y	ステージ10 キャラ.ナギ

通信欄　●ただ今、ゲームオフは移転中です。今までのお店はビリヤード館として営業中です。新しいお店は今月下旬頃OPENします。もう少しお待ちください。　Sむじ～

アミューズメントパーク　タカラ島金沢杜の里店

石川県金沢市若松町103街区11ジャスコ杜の里SC1F　☎（0762）34－8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	2,253,300	R	ALL　リュウ もう少し
2	ストリートファイターZERO2	1,974,500	ムア♡ウッホー	ALL　ゴウキ
3	ストリートファイターZERO2	1,935,000	ツッチー	ALL　春麗 打倒ナッシュ!!
4	ストリートファイターZERO2	2,387,500	斉藤正道	ALL　元 ツッチー死ぬ
5	マーヴルスーパーヒーローズ	1,164,000	ZZ	ALL　スパイダーマンあと54点
6	リアルバウト餓狼伝説	1,568,100	R	ALL　ヤマザキ
7	ザキングオブファイターズ'96	331,800	IAI	ゲーニッツ サイコソルジャー
8	バーチャファイター2	4′11″98	山形からの遠征デス♡ T.Mみくりや	ALL　サラ 載せないと泣く!!

通信欄　●メダル機増台しました。山形県以外からも遠征してちょ！

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－121　☎（0584）89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	2,020,700	TNS	ALL さくら
2	ストリートファイターZERO2	1,335,500	タコスリー!	ALL 元
3	究極タイガーⅡ	9,714,330	UPG	ALL
4	デカスリート（110mハードル）	12″48	UPG	イギリス
5	デカスリート（円盤投げ）	82m22	MSA	イギリス
6	デカスリート（棒高跳び）	6m30	MSA	イギリス
7	デカスリート（槍投げ）	97m57	W·M	ロシア
8	デカスリート（1500m走）	3′15″24	MSA	ドイツ

通信欄　●夏の定番といえば、KOF'96。今、当店は対戦がアツい。そしてハイスコアもハマってます。夏バテするひまもなく最新ゲーム入荷予定もあり、この夏は楽しくすごせそうです。一度、のぞいてみてください。

アップル（ママトップ）

静岡県静岡市竜南1－1－54　☎（054）248－7700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デカスリート	12,755	わいず	1C ALL
2	ソニックザファイターズ	4′02″55	SH	ソニック
3	ストリートファイターZERO2	1,923,600	HI	ケン
4	ストリートファイターZERO2	2,123,400	竹下	リュウ
5	ガンブレード	72,159	EGK	
6	ラストブロンクス	2′27″48	AKI	ナギ
7	バトルガレッガ	12,868,550	ASD·TMY	ALL　ミヤモト
8	ザキングオブファイターズ'96	350,600	AI	テリー　イオリ アテナ

通信欄

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎（0762）75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96（クラーク・マチュア・チャン）	541,800	S♡M	ALL　連・必なし 1クレジット
2	リアルバウト餓狼伝説（ジョーヒガシ）	1,059,100	DDT	ALL　連・必なし 1クレジット
3	クイズ赤マルQ上昇	1,025,600	DENSUKE	ALL　茶髪少女 1クレジット
4	雷電DX（初級モード1P側）	2,836,600	FUN	ALL　連・必なし 1クレジット
5	ストリートファイターZERO2（ソドム）	1,806,000	KOC	ALL　連・必なし 1クレジット
6	PUYO PUYO（英語版）	1,182,485	T.M（みくりや）	ALL　732ぷよ 1クレジット
7	鉄拳2Ver.β（三島平八）	2′59″60	YOUITI	ALL　連・必なし 1クレジット
8	バーチャファイターキッズ（アキラ）	7′31″50	CNN	ALL　連・必なし 1クレジット

通信欄　●熱かった！夏も終わり、味覚と読書とクイズとパズルと全クリの秋？が今年もやって来ました。各ゲームの更新ハイスコアラーにはスバラシイ景品？をプレゼント！ゲームの入替が早いので入替時点でのハイスコアでOK！くわしくは店内ポスターをみてネ！by店長

ゲーム　ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43第1ビル1F　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	446,400	KFC	韓国チーム ALL
2	ザキングオブファイターズ'96	376,900	KFC	韓国チーム 神楽まで
3	スーパーパズルファイターⅡX	309,760	MOI	モリガン　ALL
4	D&D®S.O.M	3,248,809	INA	ファイター ALL
5	セクシーパロディウス	1,405,340	MOI	こいつ 7面＋ボス
6	メタルスラッグ	2,043,240	せこせこCAT XO兄貴	
7	雷龍2	949,600	AYM	2P使用
8	パニッシャー	8,223,700	アドルとドギより リュコス外伝求む!	1P ALL

通信欄　●当店にFAXが導入されました。番号は電話と一緒です。店に対する意見もイラスト何でもいいので送ってきてください。こちらも必ず送り返します。これで店に来てノートを書く以外にもコミュニケーションがとれます。でも店に来てゲームしていってください。

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5　☎（058）274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワインディングヒート	1′44″042	HAT	初級 F40
2	ワインディングヒート	1′47″050	HRA	中級 ポルシェ
3	ワインディングヒート	2′38″398	DAI	上級 シビック
4	ブロップサイクル	17,230	HRA	STORY 1コイン
5	ブロップサイクル	6,350	HRA	インダスターン
6	ブロップサイクル	6,670	OKM	ウインドウッズ
7	ブロップサイクル	7,535	OKM	クリフロック
8	レイストーム	5,474,300	HRA	RG－2 ステージ5

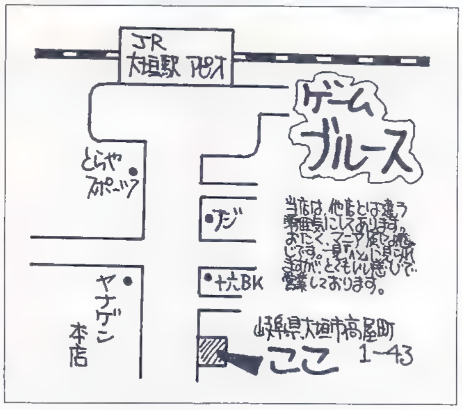
通信欄　●あぁ・・・、季節ももうすぐ秋ですね。秋と言えば山、山と言えばVF3（なんでやねん！）。そんなわけで、ついにVF3も発売されました。この号が発売されたころには、当店にも入荷され、盛りあがっていると思いますので、近くに来たときは寄ってみてください。

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458－1　☎（0767）72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（400m走）	40″78	IML－MADⓉ	ドイツ
2	デカスリート（槍投げ）	97m59	IML－MADⓉ	ロシア
3	1943	3,356,700	ノモモの弟子04	ALL　連付き
4	ラストブロンクス（クロサワ）	4′37″01	闇のパープル・アイ	ALL
5	D&D®S.O.M（ファイター&クレリック）	4,727,560	ノモモの弟子0203え ミホキヨコンビ☆ミ	ALL 1Pのみ連付き
6	ザキングオブファイターズ'96（アテナ、リョウ、キング）	633,000	Vスラッシャー	ALL
7	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	3,314,600	Tバランス	ALL P×16 連付き
8	ストリートファイターZERO2（リュウ）	3,347,200	Tバランス（SD氏感謝）	ALL P×17 連付き同付き

通信欄　●秋ですね、夜長でひまなときには、「あそび天国」へGO!KOF'96やらラスブロなどの熱いゲームが君を呼んでるぜ！新作ゲームもCOMBO・COMBOで　もう君のハートもブレイクだ!!RMさん、バトルガレッガを入れてくださいっすよ。by　SRT



アミューズメントJ　岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2.1	2′51″84	IND Jeffry	1COIN ALL
2	バーチャファイター2.0	1′28″58	VF2 SARAH	1COIN ALL
3	ソニックザ・ファイターズ	3′58″23	BAR SONIC	1COIN ALL
4	ラストブロンクス	13′31″35	AAA ザイモク	1COIN ALL
5	ザキングオブファイターズ'96	38″29″00	YI レオナ	1COIN ALL
6	ソウルエッジ	6″45″89	YK セルバンテス	1COIN ALL
7	リアルバウト餓狼伝説	761,400	AAA テリー　ボガード	1COIN ALL
8	鉄拳2Ver.β	1′44″15	KAZ LAW	1COIN ALL

通信欄　●いよいよ、9月10日、県下最大数のバーチャファイター3が、スーパーメガロ8台本店に入店します。お越しください。

GAME's MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101－5　☎（0774）44－5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（R－2）	8,636,250	GSK	6面ボス
2	バトルガレッガ（ガイン）	10,260,470	GSK	ALL
3	バトルガレッガ（ミヤモト）	11,298,620	GSK	ALL
4	ラストブロンクス	3'11"76	NKJ	YUSAKU
5	バーチャロン	2'42"16	END	ライデン
6	バルキューブ	876,980	SYU	レベル22
7	デカスリート（槍投げ）	97m57	UAG	ロビン
8	デカスリート（1500m走）	3'15"30	UAG	カール

通信欄　●オールドゲームを揃えています。とくに東亜シューティングはほぼ揃いました。懐かしんでください。毎月シューティング大会を行っています是非参加してください。機関誌を毎月15日に発刊しています。イラストなどの投稿者を待っています。

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町2－253－1　☎（05338）9－7722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	2,420,600	ズドン	ALL　リュウ 西田の弟子
2	ソウルエッジVer.Ⅱ	4'18"06	光狼CAN	ALL T.A ソンミナ
3	闘姫伝承	1'341,200	K.T	ALL　ライヤ
4	ラストブロンクス	4'51"41	ERG	ALL　クロサワ
5	サイキックフォース	3'12"90	AYAME	ALL　ソニア
6	D&D®S.O.M	5,354,030	クロ&オトナ　2P協力　シーフはボスで死	ALL エルフ&シーフ
7	ダートダッシュ	4'21"46	野田名人会CGZ	ALL 激ムズ　AT
8	タイムクライシス	10'15"62	みちる	ALL ストーリーモード

通信欄　●出ました！全国1位！バーチャコップ2のZA?氏おめでとう！次はカンスト目指しましょうね。お店はレイストーム、KOF96と新作もどんどん入荷してます。暑い夏です涼しい店内でマナーを守り楽しく遊んでください。　AYAME

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1－12　☎（0532）55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジVer.Ⅱ	4'18"19	光狼CAN	ソン・ミナ(タイムアタック)ALL
2	ソウルエッジVer.Ⅱ	6'28"39	光狼CAN	ソフィーティア(タイムアタック)ALL
3	ソウルエッジVer.Ⅱ	6'26"46	SBO	リロン(タイムアタック)ALL
4	ダートダッシュ	4'19"20	野田名人会CGZ	レッドライトニング MT
5	スーパーパズルファイターⅡX	279,240	サイキョー流師範代 だいすけ	ドノヴァン HARD
6	ナムコクラシックコレクション Vol.2（パックマンオリジナル）	274,620	BIG BLAST	ラウンド22
7	レイストーム		とりあえずクリア手か?	
8	アルペンサーファー		エアトリックでポイントを稼げ	

通信欄　●当店ではレストコーナーに、ゲーメストバックナンバーを創刊号より全冊設置。プレイステーションの試遊台もあって、お金がなくても遊べます。近郊の方、ぜひみにきてね。もちろん、遠方からも大歓迎。

ゲーマーズハウス　ガンマ

大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F　☎（0727）62－6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード㊊（アイン）	1,930,500	OS－KSR－MOO もうやってません	2－7
2	スーパーパズルファイターⅡX（ゴウキ）	446,790	TB－KKI	最終面死亡
3	デカスリート（ロビン・バンクス）	12,886	PAL	ALL
4	セクシーパロディウス㊊（サンバ）	6,108,000	OS.P.Ⓣ	ALL
5	R－TYPE	997,100	OS.H.G	2－6
6	ジッピーレース	205,600	エセ倍角職人(?). OS－KSR－YUS	1200cc R－3
7	魂斗羅	1,990,200	☆☆☆中世田マ☆☆☆ ☆☆☆ム木土ア☆☆☆	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説（フランコ・バッシュ）	1,662,900	明日は甲子園でSAS T」」	ALL

通信欄　●間もなく待望のバーチャ3がリリースされるので当店のバーチャジャンキーたちも早くから心待っています。早いとこセガさんの直営店だけでなく一般の店にも出荷してほしい物です。
P.S. 広渡カイザー&㊊さん御結婚おめでとう。　by　担当　津川

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6名宝会館B1F　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロップサイクル	14,150	Macco	ALL 上級
2	デカスリート（デカスロン）	12,988	IML－MADⓉ	イギリス人 バ無し
3	デカスリート（400m走）	41"32	IML－MADⓉ	イギリス人
4	デカスリート（砲丸投げ）	26m13	IML－MADⓉ	イギリス人
5	デカスリート（走り幅跳び）	9m42	HYK－変態教祖	ロシア人
6	レイストーム	4,792,400	SOLID－S.S	6面 R－GRAY1
7	戦国ブレード（ユーニス）	1,211,500	四日市人　JR.	2－3
8	ダートダッシュ	4'22"18	野田名人会 CGZ	完走　激ムズAT SNOW

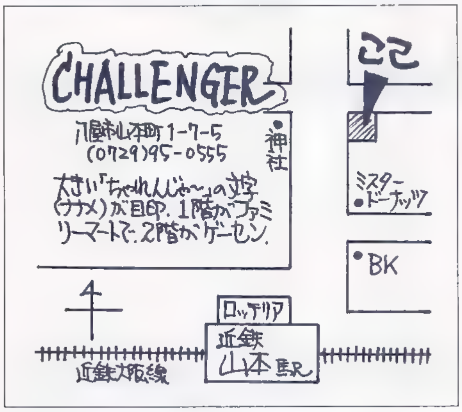
通信欄　●開店から一年がたち常連さんもたくさんできました。対戦プレーヤーもなかなか強豪な人たちが集まったのですが、そのきっかけのゲームが「ソウルエッジ」という所がウチの店らしいです。スコア担当としてはスコアラーも増えてほしいのですが。　S. S

ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ96（クラーク、マチュア、庵）	517,700	投げ好き男　T.N	1C ALL
2	ストリートファイターZERO2	2,039,500	武神流T=N	1C ALL ガイ使用
3	神風拳	807,000	乾－AZY（おみやげまってるゾ、紫電改）	1C ALL イグレット使用
4	D&D®S.O.M	4,288,299	GPP－CBC	どこまで、のびるかな?!
5	レイストーム	874,450	EXWIM－LEN	G－2使用 6面
6	ゼビウス3D/G	1,226,180	ポリ吉T=N	5面まで
7	パズルボブルⅡX	112,614,040	ホーッホッホッ♡1億1億1億よー!!	Presented ByHG
8	ダンクマニア	107ポイント	教祖様の大安売り!しでん生存確認一同一	サンアントニオの兄貴軍団使用

通信欄　●強いぞバルバスバウ！ゲーム大会三連覇です！毎回楽しくて超熱いゲーム大会は毎月第二土曜日の午後三時からやってます!!参加賞等プリチーなコトもやってますんで（笑）ぜひ遊びに来てネ♡TELでの質問などお気軽にどうぞ♡　トンガバイト隊のボブーズうさぎ



ゲームセンター　ニュースター

三重県津市江戸橋1－130－7　☎（0592）32－0233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D®S.O.M（シーフ）	4,204,618	YOK	ALL
2	デカスリート（100m走）	9"02	SKM－地上絵㊎	中国使用
3	デカスリート（110mハードル）	11"97	SKM－地上絵㊎	ドイツ使用
4	ロックマン2	441,100	GEK	ALL、コース3 デューオ使用
5	ザキングオブファイターズ96	571,400	GEK	ALL 軍人チーム
6	ロジック・プロ	29,954	SKM－地上絵㊎	ALL
7	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	8,554,930	RS	ALL
8	パズルDEポン	12,828,033	KEN	ALL

通信欄　●いよいよ、VF3の時代がやってきたわけだが、はたして入荷するのは、いつの日になるのか?明日かもしれないが来年かもしれない。P.S. 常連へ、VF3も1プレイ50円にしてくれー!!と入荷前から店長に言うように。

コムテックタワー

愛知県名古屋市中村区名駅4－10－20　☎（052）565－6471

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラストブロンクス	1,291,730	NTT－Tatsu	サバイバルモード クロサワ使用
2	サイキックフォース	3'44"86	X WHELL OF FORTUNE	1コインALL バーン使用
3	ストリートファイターZERO2	2,367,300	㊔ふりーく	LV5・3本先取 チュンリー使用
4	ソウルエッジVer.Ⅱ	5'19"43	椎崎　S・H	1コインALL ソンミナ使用
5	アルペンサーファー	1'12"663	スキー経験ゼロ SHO	初級コース ハタナシ
6	ダートダッシュ	8'41"18	野田名人会 CGZ	激ムズ　2周 MT
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,763,000	前田有奈紀	1コインALL 虹野使用
8	大好キッス	175,080	ハイスコアじゃんねー SHO	1コインALL ♡163個

通信欄　●最近あついですねぇ。今回のスコア、上4つが格ゲー、体感、パズルとなってます。96が流行っている中、チャロンにはまってる今日このころ（笑）新作に期待しつつ年中無休がんばるコムテックでした。あそびにきてね♡　NO53ドルカス使い　SHIZU

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）351－1503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ガイン）	12,667,190	I・H	1C　7面
2	バトルガレッガ（ミヤモト）	10,155,450	みなもとかりん－SOO㊙	1C　7面 へボいくん
3	バトルガレッガ（ボーンナム君）	9,446,920	みなもとかりん－SGN㊙	1C　6面 へボ(略)
4	ランディングギア（エキスパート）	332	SOO	1C ALL
5	パズルボブル2X（表・Xレベル）	340,019,720	FEV－EX.Ⓣ	1C ALL (Wゾーン)
6	サイキックフォース（ソニア）	3'04"86	JFK	1C ALL
7	サイキックフォース（ウォン）	4'07"00	ヨミー	1C ALL
8	ヴァンパイアハンター（サスカッチ）	2,008,200	ペコ①	1C ALL (P×16)

通信欄　●8／11のサイキックフォースEXの大会に参加してくださった皆様本当にありがとうございました。遠征組（兵庫、滋賀）の方も来てくださって本当にいい大会になりました。大会終了後も色々と交流があり、本来の大会の姿を見たような気がします。by　SGN

パートナー六地蔵

京都府京都市伏見区桃山西尾10－1　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（イギリス）	12,544	JMC（ヒザラらフェチの人）	トータルスコア
2	デカスリート（ドイツ）	12,208	JMC（アンニョマの人）	トータルスコア
3	テトリス	999,999	Sの人（M募集）	86クライン
4	タイムクラシック（ストーリーモード）	11'19"75	シュンジ.T	ALL
5	ゲーム天国（プ－ペラ）	11,097,060	シンザン死す	タイムアタック
6	ラストブロンクス（ジョー）	3'56"10	SRK	ALL
7	ラストブロンクス（クロサワ）	5'21"23	ムシュフシュレッドゾーン	ALL
8				

通信欄　●新入荷のレイストームをメガロに大音量で入れています。迫力あるプレイを十分堪能してください。先日のバーチャロン大会に参加してくれたみなさん、ありがとうございました。優勝者のウドンさん、おめでとうございます。

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F　☎（0565）88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン	2'34"14	POO	ライデン使用
2	闘姫伝承	1,276,000	ねん²堂	マリー&キング 1コインALL
3	スーパーパズルファイターⅡX	309,810	勇者ダ・サイダー	ノーマルモード チュンリーALL
4	鉄拳2Ver.β	1'30"48	きらあっ	クマ使用
5	戦国ブレード	992,400	保持スコアー わん2堂	ユーニス 1コイン　2－2
6	D&D®S.O.M	3,507,438	保持スコアー コボルドくん	エルフ・RD有り 1コインALL
7	ザキングオブファイターズ96	大人気稼働中		
8	ロックマン2	大人気稼働中		

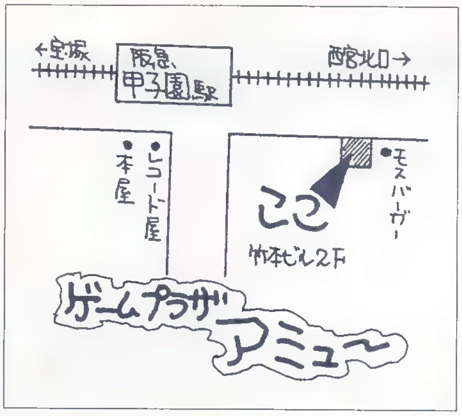
通信欄　●ストリートファイターZERO2が再び熱い！さらに追加キャラを加え、細かな部分のマイナーチェンジ、君の対戦魂を再び揺るがす。マジカルカプコンでは、トーナメント大会など盛りだくさんのイベントを用意して、みなさんをお待ちしています。　対戦者求む

アミューズメント H・I・S

岡山県岡山市神下185－1 ☎（086）279－8930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ96	406,200	AAA	テリー、アンディジョー
2	ザキングオブファイターズ96	402,800	RYO	レオナ、ラルフクラーク
3	ザキングオブファイターズ96	388,900	AAA	アテナ、ケンスウチン
4	ダイナマイト刑事		スコア募集	
5	ラグナロク	1,950,750	まーくそ	
6	D&D®	3,381,102	クエスト	エルフ・1コイン ALL
7	D&D®	3,207,513	チキ	ファイター 1コイン ALL
8	がんばれゴンタ2	2839,100,826	すねげのギター	クリア

通信欄



アミューズメントワールド モモ

大阪府寝屋川市萱島本町4－13 ☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ミヤモト）	11,513,430	YUR	ALL 逝なし 残機0
2	アクウギャレット（F－15XX）	3,730,850	AGF	ラスボス 運付
3	スターグラディエイター（ゼルキン）	3'33"54	"運だけ"KEI	ALL
4	スターグラディエイター（ハヤト）	4'45"81	OSU	ALL
5	スターグラディエイター（ガモフ）	4'54"06	先代キングオブハート	ALL
6	スターグラディエイター（ゲレルト）	4'54"68	先代キングオブハート	ALL
7	スーパーパズルファイターⅡX（豪鬼）	342,200	先代キングオブハート	ALL ノーマル
8	スーパーパズルファイターⅡX（モリガン）	307,240	キングオブハート!! ネオジャパン	ALL ハード

通信欄 ●今回も「新世紀エヴァンゲリオン」を押していきます♡当店では、現在ポスタードリームの中に「エヴァ」のポスターが入荷中です。けっこうなくなるのが早いのでほしい方は お早目にネ♡「ときめきメモリアル」のポスターは、この記事が載る頃には、なくなってそうですネ。

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4－22 ・☎(0829)32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラストブロンクス	5'49"82	補欠	ALL クロサワ使用
2	ラストブロンクス	84,809	ヒロポン大麻王	サバイバルモード
3	リアルバウト餓狼伝説	1,909,900	J.M	ALL ヤマザキ使用
4	リアルバウト餓狼伝説	1,520,700	J.M	ALL ボブ使用
5	デカスリート	97m38	Q45	槍投げ
6	デカスリート	82m05	Q45	円盤投げ
7	デカスリート	12,958	Q45	ALL
8	バーチャロン		毎週火曜の夜、対戦がもりあがっております。	

通信欄 ●マドカなる超プリチースタッフを加え、ますますチョベリグなハイテクセガが廿日市スタッフ（通称セガスターズ'96）。マドカの笑顔に会いたいなら今スグ当店へGOっ！おっと、EXボートレース等メダルゲームコーナーも一新したので是非来てねっと。by のぶちか

プレイスポット Joy Joy倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－1 ☎(086)427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	9,872,602	おてもと㋢	1コインALL
2	メタルスラッグ	1,238,240	SIN	1コインALL
3	ソロモンの鍵	758,870	久しぶりにしたので全くの安スコア	R24
4	おいしいパズルはいりませんか	182,700	○○○	1COIN クリアー
5	ザキングオブファイターズ96		スコアはぼしゅう中!!	
6	バスケットスタジアム	57	○○○	ボール6コ
7				
8				

通信欄 ●当店ではスコア随時ぼしゅう中!!レゲーから何でもOK。今はKOF96をぼしゅうしてます。只今レゲー煮詰めてます。ゆっくりですけどネ。遠征随時OKです。大阪八尾のAIM氏、H、M氏福井美浜のNAM氏これみたら連絡ください。私信です…㊫

プレイシティチャレンジャー土居店

大阪府守口市土居町8－11 ☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロックマン	449,000	S.W	ブルース使用 ストーリー2ALL
2	レイストーム	4,915,550	F.T	G－Ⅰ使用 6面
3	ときめきパズルだま	1,759,500	前田有奈紀	虹野使用一根性 ALLクリア
4	ザキングオブファイターズ96	605,000	S♡W	八神・マチュア・チョイ ALL
5	デカスリート	3'19"39	F.T	1500m走 カール使用
6	ゼビウス3D/G	3,576,390	F.T	AREA6
7	スーパーパズルファイターⅡX	440,630	如月さんも良いがみこも良いMIO山田	デビロット使用 ALL
8	ラストブロンクス（サバイバルモード）	808,006	S♡W	クロサワ使用 7面まで

通信欄 ●店内のイラストボードはもうみてもらえましたでしょうか？どなたでもボードを作っていただけますので絵を描いてあげようという方は、ぜひ店員までご一報ください♡コミュニケーションノートも乱入大歓迎♡おまちしています♡ 担当：氷室まんじゅう

AM ZiZZ 大竹駅前店

広島県大竹市新町1－2－3大竹ニチエービル1F ☎（08275）3－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルファイターⅡX（ノーマルモード）	308,110	FIN	ドノヴァン ALL
2	スーパーパズルファイターⅡX（ハードモード）	310,370	GO	ケン ALL
3	ストームブレード（キャメル）	2,746,120	XRX－いしはらくん	2周ALL
4	ストリートファイターZERO2（バーディ）	1,565,900	UCC	ALL P×6 S×11
5	ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,329,300	GO	ALL P×9 S×11
6	D&D®S.O.M（ファイター）	3,436,556	ドライモン	ALL 宝64 隠15
7	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	4,796,010	KEI	ALL 残×1
8	バトルガレッガ（ミヤモト）	11,444,720	XRX－いしはらくん	ALL 残×1 1・2・4・3

通信欄 ●KOF'96の対戦が盛り上がっていますが、「八神 庵」の使用者が多すぎのような？
●ストZERO2アルファ入荷！
●レイストーム50円になりました。

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－6 ☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ96	475,900	SPN－PDT－KEI	ギース、ビック ALL
2	スターグラディエイター	6'38"74	SPN－SDW－NOD	ゼルギン ALL
3	ストリートファイターZERO2	2,913,100	SPN－PDT－KEI	リュウ ALL
4	ニンジャマスターズ	6'06"14	M.O	ALL
5	ファイティングバイパーズ	2'26"54	BCD	1コイン ALL
6	サイキックフォース	6'05"43	SPN－CPF－TEO	キース 1COINALL
7	19XX	14,992,300	ウェルの使者	ライトニング ALL
8	バトルガレッガ	7,502,370	ゴールデンバット ALL	OUKぬりかべ君

通信欄

タイトーイン和歌山店

和歌山県和歌山市美園町5－1－8 ☎（0734）26－1191

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,649,100	ぬかねーこ（♀）かなりツライ	ALL 根性LV 優美使用
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,375,300	めだりすと	ALL 根性LV 清川使用
3	マーヴルスーパーヒーローズ	1,503,200	END（♀）	ALL ターボ ブラックハート
4	サイキックフォース	2'54"90	神谷 岳樹	ALL バーン使用
5	サイキックフォース	4'57"90	J	ALL 黒玄真使用
6	バブルメモリーズ	16,556,420	CREEP	R70 ノーマル
7	鉄拳2Ver.β	1'29"80	井上隆由紀 デビルがにくいっっ!	ALL ロウ使用
8	D&D®S.O.M	2,975,398	神野 修	ALL ファイター使用

通信欄 ●当店ではあのテイトストライカーがまだ元気に動いております（8 12現在）FANの方はぜひ一度来店してください，KOF'96レイストーム、ストZERO2は2台ずつあり、ほとんど待ち時間なしで遊べます。またサイキックフォースEXは大画面でいい感じ

ファミコンキッド出雲店

鳥取県出雲市今市町236－1 ☎（0853）23－8807

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（豪鬼 ALL）	3,116,500	おおもりくん	P×17
2	ストリートファイターZERO2（豪鬼 ALL）	3,000,200	メガネ弁当	P×15
3	ザキングオブファイターズ96（ボスチーム、ALL）	600,100	志村健二	ストレートALL P×19
4	ストリートファイターZERO2（ケン、ALL）	2,899,500	T♡F（ふ○みくん）	P×16
5	ストリートファイターZERO2（RYU、ALL）	2,898,000	OK、Very good!!	P×? 真・豪鬼で死す。
6	エジホン探偵事務所	154	竹田健太Ⅱと三代康平	テモナ
7	エジホン探偵事務所	141	がんばれギンくん!!	メル子
8	鉄拳2（ジャンクー2、ALL）	1'49"25	POA	M・Aをボコしました。

通信欄 ●みなさんのおかげでオープン一周年を迎えました。本当にありがとうございます。バーチャキッズ大会の優勝者おおいわ君のおめでとう。次の大会もよろしく！P.S. ときめきメモおたくのべんぞうさんへ、大会をすっぽかすんじゃない!!（怒） by ゲンチ

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－8FANIQ地下1F ☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラストブロンクス	3'3"78	ERT NO	1C ALL リサ
2	スターグラディエイター	4'13"75	M.O.S ジャンキーでヤンキーな人	1C ALL ゲレルト
3	スーパーパズルファイターⅡX	525,320	葉月いくみ イヤーン！バカーン！	1C ALL 3本勝負 レイレイ
4	戦国ブレード	954,000	YMO 下コース	1C ALL アイン
5	ファイティングバイパーズ	1'53"25	あらかわとも ケンカ番長発売中!!	1C ALL バン
6	サイキックフォース	2'38"43	如月光流 あぶなかったぜいっ（笑）	1C ALL バーン
7	マジカルドロップ2	4,487,154	D.S.K－BAD ノーコメント	ひたすらモード LV28
8	バーチャストライカー	37	TTT ノーコメント	1C ALL

通信欄 ●スーパーパンキーズ、ビデオゲームコーナーでは、最新ゲームやクラシックゲーム、パズルゲームにシューティング!!通信対戦台では熱いバトルが展開中。毎月のイラストコンテストは、どんどんレベルアップ。1日中あきずに遊べるよ♡ by スタッフ一同

ゲームプラザ アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5竹林ビル2F ☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ミヤモト）	11,713,310	アミュロ・ナミエ	7面中ボス
2	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	8,510,790	A.T	ALL
3	戦国ブレード（ハガネ）	1,515,400	ドラクソス	2－5
4	戦国ブレード（天外）	1,201,300	ドラクソス	2－2
5	戦国ブレード（翔丸）	1,014,100	ドラクソス	2－2
6	戦国ブレード（アイン）	1,090,000	ドラクソス	2－2
7	戦国ブレード（こより）	1,095,200	ドラクソス	2－2
8	スーパーパズルファイターⅡX（ゴウキ）	373,740	YAS	ALL

通信欄 ●最近、ハイスコアの申請が少なくてちょっとさみしいです。NEWGAMEもけっこう入荷してるので、ぜひ、遊びにきてください。ハイスコアラー求ム!!
アミュー店長より

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地 ☎（0954）22−5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ	2,407,530	えっぐ	1C ALL
2	ストリートファイターZERO 2	2,060,200	GIO	1C ALL P×10 ガイ
3	ニンジャマスターズ	6'31"54	TPO TIKE	1C ALL 蘭丸
4	レイストーム	ハイスコア募集中	求む シューター	
5	スターグラディエイター	3'17"58	TTW	1C ALL リムガル
6	ザキングオブファイターズ'96	ハイスコア募集中	当店10台入ってます。もち対戦台も有るヨ!	
7				
8				
通信欄	●先月は、一回お休みさせて頂きました。常連様おゆるしください。さて今回当店も開店2周年ということで 3部門の格闘対戦ゲーム大会を、催しました所 多数の参加者に有難うございました。今後もイベント、そのほかもりだくさんで頑張っていこうと思います。			

ゲームスポット　フォーカス

大分県大分市末広町1−1−5 ☎（0975）32−4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バブルメモリーズ（ストーリー、スーパー）	39,786,800	H.K	ALL ㊟
2	レイストーム（R・GRAY−2）	6,617,750	K君で〜す	6面ボス
3	スターグラディエイター（ガモフ）	4'43"51	M.A	ALL 真END
4	スターグラディエイター（ゲレルト）	5'34"30	CCB	スペシャルステージで負け
5	ストリートファイターZERO2（ケン）	2,487,400	ABE	ALL P×10 真豪鬼アリ
6	ストリートファイターZERO2（ソドム）	2,484,000	???	ALL P×10 真豪鬼アリ
7	ストリートファイターZERO2（殺意のリュウ）	2,128,300	FTO	ALL P×9
8	ワールドヒーローズパーフェクト（リョフ）	10,832,100	BGO	ALL
通信欄	●H．Kさんはバブメモで全国トップを狙って毎日閉店近くまでがんばってます。応えてください。7月30日に入荷した海外版ストリートファイターALPHA 2は2台あります。いろんなスコア出しに来てください。待ってま〜す☆ by M．A			

ゲームイン　ハナⅡ

沖縄県那覇市松尾2−22−19 ☎（098）861−8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	904,300	UNE ◀−▶	1C ALL 庵、テリー、アテナ
2	闘姫伝承	1,159,300	HIRO	1C ALL ライヤ
3	ストリートファイターZERO2	2,298,600	真豪鬼半殺し♥ 全日命♥ 1Cクリアー	旧服春麗 ALL P×10 S×4
4	D&D Ⓡ S.O.M	3,654,741	ルシア	1C ALL エルフ R・Dアリ
5	バトルガレッガ（連射なし）（ガイン）	11,697,390	ガレッガーズ沖縄支部 会長PAN−FTC	1C ラスボス ガインⒶⒷⒸ押し
6	レイストーム、（マニュアル）	4,185,600	Y.N	1C 5面 R GRAY 2
7	デカスリート（トータルスコア）	12,784	BAB	1C ALL アメリカ
8	デカスリート（槍投げ）	97m68	AHO	1C ALL ロシア
通信欄	●この〆切の日に台風が来てしまうとは、ついてねえ。載るのか?いや、載らないと困るっス。（8月12日現在の状況） ●沖縄のシューター人口がものすごくすくない。対戦ゲームばかりやらずに、ほかのゲームもやりましょう（とくにシューティング）			

狙うぞハイスコア!!2の次回の〆切日は、

9月8日(日)

を予定しています。遠征に行かれる方は、締切日に気をつけて日程を決めよう！

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮1−8−11 ☎（092）524−6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター（ガモフ）	5'17"51	HON 本ちゃんです♡	1C ALL かっぱ㊒
2	スターグラディエイター（ゲレルト）	4'14"68	MOG−団	1C ALL
3	デカスリート（英）	12,953	GAW	1C ALL TOTAL
4	サイキックフォース（ウォン）	4'24"66	K.S−W	1C ALL
5	ラストブロンクス（クロサワ）	2'36"75	今夜の KAZ	1C ALL
6	ソニック・ザ・ファイターズ（FANG）	3'28"69	GAW	1C ALL
7	ソウルエッジVer.Ⅱ（ファン）	4'51"13	GAW	1C ALL
8	ソウルエッジVer.Ⅱ（ソン・ミナ）	3'43"06	GAW	1C ALL
通信欄	●九州代表のもりスケさんには、勝てません。と、ゆ〜ことらしいです。 by ラッキー昼の店のバイリニャー			

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2−2−16 ☎（093）551−5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D Ⓡ S.O.M	4,080,760	BLY	エルフ ALL
2	バトルガレッガ（ミヤモト）㊟無し	10,731,130	GMC、DURAN	1C ALL
3	ストリートファイターZERO2	2,167,500	ETO	ダン 1C ALL
4	ストリートファイターZERO2	1,880,200	ごめんね♡バーンIIんゴッ!!	春麗 1C ALL
5	ストリートファイターZERO2	1,598,300	田中	ケン 1C ALL
6	レイストーム（R−GRAY 1）㊟無し	申請受付中		
7	レイストーム（R−GRAY 2）㊟無し	申請受付中		
8				
通信欄	●「最近おもしろいゲームねえなぁ〜。だいたいメーカーがよう…」ドカン・・ゲフ・・「店長ぉ〜 この人どうします?」『明日、生ゴミといっしょに出しといて』「はぁ〜い」・ポイ！			

アミューズメント　ラージ

福岡県山門郡三橋町大字下百町6−6栄和第1ビル1F ☎(0944)73−9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイドバイサイド（初級）	2'12"43	JAMA	スープラ AT
2	サイドバイサイド（中級）	2'36"73	RYO	FD−3S AT
3	サイドバイサイド（上級）	3'10"80	"オートマ天国" にょし王	シビック AT
4	サイドバイサイド（超上級）	3'06"86	JAMA	FD−3S AT
5	サイドバイサイド（鬻級）	とってもつらいっす		
6	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	3,157,400	久々 ラ○こ♡ MUGEN	ALL P×14 OC×20
7	ザキングオブファイターズ'96	狂ってますみんな		
8	レイストーム	スコア求ム!!		
通信欄	●突然ながら、店名が変わってしまいました。また、がんばっていますので これからも、よろしくお願いします。スコアラーがいねえ!! にょ史郎			

GANE EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16−9 ☎（0944）43−4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D Ⓡ S.O.M	3,750,873	MAX	1C ALL クレリック使用
2	スーパーパズルファイターⅡX（ノーマル）	514,750	ぷよマスター	1C ALL デビロット使用
3	スーパーパズルファイターⅡX（リード）	354,470	ONI	1C ALL ゴウキ使用
4	ストリートファイターZERO2	2,785,800	VAL	1C ALL ガイ使用 Ⓟ14
5	サイキックフォース	3'46"66	AOI	1C ALL ウェンディー使用
6	スターグラディエイター	4'36"64	AOI フッ若いな!!	1C ALL ゼルキン使用
7	レイストーム	スコア募集中		
8	ザキングオブファイターズ'96	スコア募集中		
通信欄	●先々月のことですが、ラージのみなさん御来店ありがとうございました。またのおこしをお待ちしております。それと、スコアラーのみなさん、ニューゲームが、続々はさいってますので、スコアあどんどん出してください。 by 店員MTL			

ビデオ&ゲームサークル　デューク

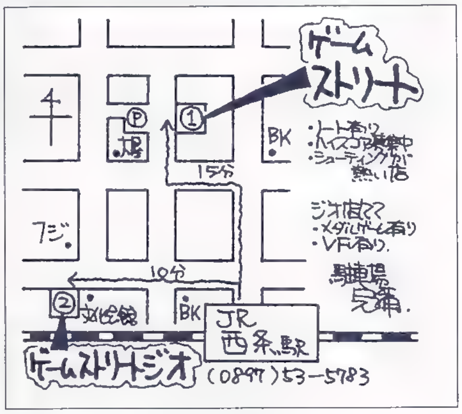
愛媛県宇和島市丸の内4−4−20 ☎（0895）25−5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	神凰拳（酒天）	811,100	◉・トモノリ	ALL G掲載!2回
2	ニンジャマスターズ（ナツメ）	2'54,94	宮崎重明	ALL G掲載!17回
3	ニンジャマスターズ（カムイ）	3'51"53	ガイル3世	ALL G掲載!14回
4	ニンジャマスターズ（蘭丸）	4'34"31	ガイル3世	ALL G掲載!15回
5	マジカルドロップ2（ひたすらモード）	2,293,306（名人）	F・シュタイナー	ALL G掲載!26回
6	ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,440,300	宮崎重明	ALL G掲載!18回
7	ストリートファイターZERO2（ケン）	2,365,400	宮崎重明	ALL G掲載!19回
8	ストリートファイターZERO2（豪鬼）	2,307,300	F・シュタイナー	ALL G掲載!27回
通信欄	●96年！夏のG！！ザ・キングオブキングス "ZERO2" グレイテストinサマー総当たりリーグ戦！結果はF・シュタイナー（ダルシム）のパーフェクト（全戦全勝）優勝でした。昨年大好評のKOF大会！3VS3勝ち残り戦！今年は8月25日に開催決定！			

ゲーム　ストリート

愛媛県西条市大町1699−4 ☎（0897）53−5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン	3'53"61	ZAN	ベルグドル 1ALL
2	バーチャロン	3'57"22	GT	ライデン 1ALL
3	レイストーム	5,911,250	金八刑事こと 借金大魔王	R−GRAY 2 5面ボス
4	バトルガレッガ	8,157,430	S.H	チッタ ブラックハートⅡ
5	スーパーパズルファイターⅡX	336,080	K.O	ドノヴァン 1ALL
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,777,000	K.O	清川望 1ALL
7	ラストブロンクス	3'39"58	GT	YOKO 1ALL
8	デカスリート（走り高跳び）	2m50	羽ペン大魔王	カール
通信欄	●この店でガレッガをクリアした人はまだいない。その理由は幻の筐体、アーバン筐体にある。この筐体でクリアしない限り真のシューターとはいえない。シューターに次ぐ！この筐体でクリアできるか?※これが載る頃にはVF3、蒼穹紅蓮隊など入荷中のはずだ?			



スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1−10−10 ☎（092）682−0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	10,756,170	N'SA	ゴールデンバット 1C ALL
2	バトルガレッガ	10,453,840	BRG	ミヤモト 7面 中ボス
3	マジンガーZ	7,299,420	SGF−SHT	マジンガーZ 2周目7面
4	レイストーム	5,170,050	ALP	R−GRAY 2 5面
5	戦国ブレード	872,500	ALP	ハガネ 2−1
6	ゼビウス3D/G	1,737,400	SGF−SHT	5面
7	ゼビウス3D/G	1,342,940	DIE=M岡	4面
8	ソウルエッジVer.Ⅱ	4'02"79	CIS	ソフィーティア 1C ALL
通信欄	●スーパーアカトンボ系列アカトンボ大橋店が、ハイスコア!!2に参加予定、当店ともどもよろしく。とにかく、うちはシューティングのハイスコアがすごい！みなさん、ほかのゲームのハイスコアも頑張って申し出てくださいね。 M．E			

ハイスコアラーの世界

相変わらずマイナーを誇るこのコーナー、何と今回は本州を離れて北海道まで行っちゃいました。

第5回 プレイシティ24





北海道旭川市2条8丁目
(0166)23—5089
営業時間／9：00〜23：30
定休日／年中無休
筐体数／48台
スコア常連／18〜31歳までいろいろ
主に集まるのは土、日の夜

タマには海も越えて…

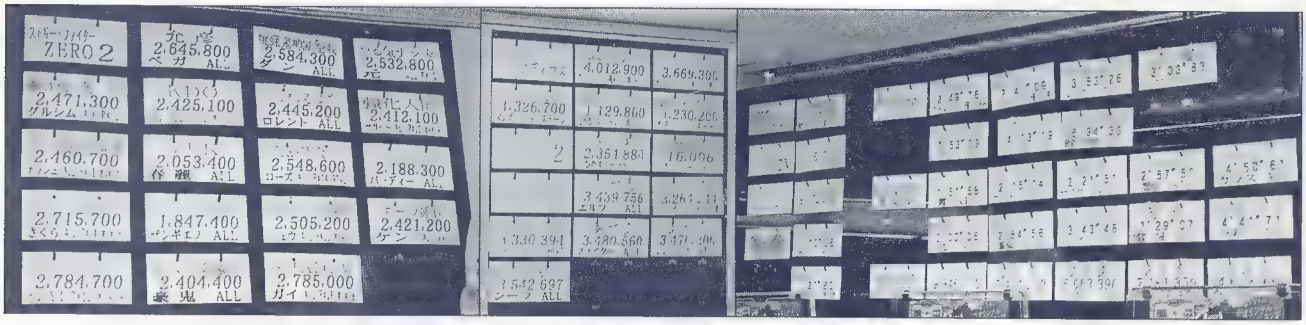
皆さん夏休みは有意義に過ごせましたか?何のゲームで盛り上がって、いくつのゲーセンに遠征しましたか?何ィ、いつも通ってる近所のゲーセンで安定してたぁー?ま、それはそれで、いいんだけどね。

さて今回は、行ってきましたよはるばる海を越え、本州の北端のさらに向こうの北海道!

取材メンバーは旅行大臣キャサ夫(カメラマン)、なぜだか取材に同行することになった浪波の松っちゃん(取材補助)、とりあえず集計店は行ってみたいきらり屋、といずれも旅行大好きの3人でした。北海道と一口に言ってもひじょ～に広く、有名な集計店がいくつかある中、今回訪れたのは旭川市のプレイシティ24です。取材メンバーの中で私だけが北海道が初めてで、ウハウハする半面、「方言がわからなかったらどうしよう!」(そういう私は関西弁)などと不安も抱いていたのですが、旭川市はキャサ夫が幼少の頃を過ごした地元で、プレイシティ24には幼稚園時代からお世話になっているというじゃありませんか。ジモティーに濃い面々を紹介してもらいつつ、取材は始まったのです。



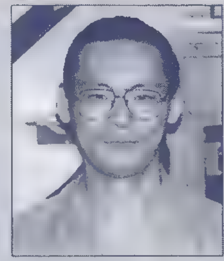
前列左から、ARSHUROT氏、K・M(旧KDO)氏、魔B党‐K・O氏、SHADOW氏。後列左から、ZEX氏、鉄友会‐T・O氏、真・レロレロ党相談役元祖SAM総本山氏、BELLDANDY氏、SWAT‐あむぶ氏。そして、あごう氏。



店の一階つき当たりにあるハイスコアボードは、壁3面に貼られています。

首領が語る

「旭川は田舎でいいよ」



BELLDANDY氏。

——腰まで届く長い髪で、一風変わった雰囲気の三藤氏は驚くなかれ、ゲーマー歴20年目という、プレイシティ一番の古株です。

どうも、最近は格闘タイムアタックで盛り上がっているPC24です。当店の傾向として一つのゲームに対して常連数人で取り組むわけですが、結果として全一を取れるとやっぱりうれしいです。

メストに掲載が始まった頃は☆争いなんて無縁の世界だと思っていたので、今の状況に正直いってビックリしています、ほとんど今の集計ルールのおかげですが、ここまで来たからには、なんとか上位3店に入って表彰されたいなんて思っています。

それにしても入荷遅い、情報ない、田舎(?)と3拍子そろった当店ですが、よくこんなに全一取れたなと我ながら感心しています。何せ一番近い集計店が札幌なんですが、札幌に遠征に行くということは結構大変で、交通機関の発達した本州がうらやましく思います。

それでもSHADOWさん、魔B党の人の初期の頑張りでここまで盛り上がることができました。やっぱり身近に全一スコアラーがいると周りに与える影響が違います、自分もがんばれば全一取れるかも知れないという気にさせてくれます。

で、今回改めて当店で全一を取った人数を数えてみますと、某誌を含めて10人のスコアラーが全一取っていました。キャサ夫のS・ハングオンとかあります（スゲー古いスコア、笑）。一人で何回も全一を取っているスコアラーもいますが、ハイスコア担当の私としては、10人ものスコアラーが全一を取っていることに驚くと同時にハイスコア担当者として自分が全一取るよりも嬉しかったりします。

自分が全一取るのは嬉しいに決まっていますが、この歳（?歳）になると若い人に全一の喜びを知ってもらいたいという気持ちのほうが強くなってきます、ちなみに某誌でストゼロ2のベガで全一取った允彦君は小学生です。穴キャラだったのですが、本人結構嬉しそうにしてました。

P.S.プレイシティで一番不器用なT.Oこと大坂さん、最近になって足払い波動拳を会得しました(笑)。

蝦夷の鉄拳プレイヤー

鉄拳などのタイムアタック格闘で有名なプレイシティ24。傾向として、常連4、5人で一つのゲームにとりくむことが多いという話なので当然かもしれませんが、常連同士の結束が大変強いという印象を受けました。

常連の中でも身長が高く、体格が良くてひときわ目立つ存在なのがこの人、大坂（鉄友会・T・O）氏。かつて鉄拳の全一スコアが出そうでラスボスでミスした時、

「たのむって、全一かかってるんだから——!!」

と大絶叫し、その後床に倒れて寝たことが未だに常連の語り草となっている彼は、ちょっとお茶目な現職の自衛隊員だったりします。

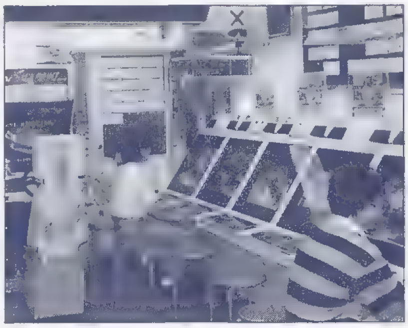
そんな彼の影響が多少及んでいるせいか、夜が深まり常連純度が上がってくると踊り出す常連がいたりするので、初めてこの店に来る場合はびびらない心構えをしておくことが必要です。

ストⅡXで雪だるま

旭川市は、夏は30℃、冬はマイナス30℃（その差何と60℃!!）と実はものすごい土地だったりするわけで、冬は当然雪が降るんですね。ハンパじゃなく。

ストⅡX全盛期は10kmの道のりを、吹雪に遭って雪だるまになったり、アイスバーンで何度も転んだりしながら自転車で店に通った話をしてくれたのは大井（魔B党・K・O）氏。雪の少ない土地に生まれた私にとっては、あまり馴染みのない苦労話でした。

そうやって500円を握りしめ、1時間もかけて店に来た挙句、ダルシム捨てゲー10回で「以上!」ということがしょっちゅうあったそうです。

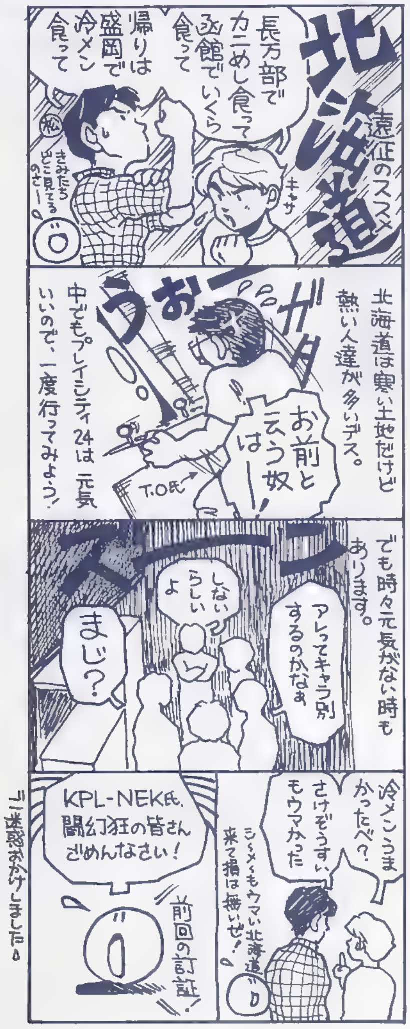


SHADOW氏もストⅡXに関しては、捨てゲーで1プレイが1500円になった日もあったとか。



夜も更けて、2階は常連純度100%。

寒い土地とはいえ熱い連中が多く、圧倒的常連パワーで一般ピーを驚かせつつもアットホームな雰囲気がただよっていて、とてもいいお店でした。今度はぜひとも冬にお邪魔して、安全靴で男らしく登場する大坂さんにお逢いしたいですねェ。その大坂さんが、「遠征客もっと来てくれ〜!」と叫んでいました。送迎と、宿はありますとのことなので、これはもう「メストの記事を見ました」と言って行くしかないでしょう。



10月15日号プレゼントスペシャル!!

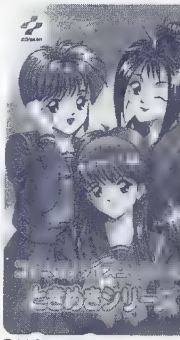
みんな106ページからやってるプライズ物の特集は見てくれた？今回のプライズ物特集で紹介したアイテムをいっぱいプレゼントしちゃうぞ。快くプレゼントをくださった各メーカーさん、ありがとうございます！ところでアンケートハガキには、欲しいプレゼントの番号だけじゃなく、品物の名前も書いてね。たとえば2番の同級生キーホルダーの唯が欲しいとか、5番のエヴァポスターの制服着た綾波が欲しいとか書いてくれるとうれしい。それとこれから「こんなキャラクターのこんな景品が欲しい」とかリクエストも書いてくれると嬉しいな。

締め切り 10月15日必着
発表 12月15日号
ハガキ 160ページ

①コナミ提供

ときめきメモリアルプライズコレクション販促用テレカ

1名様



©KONAMI

②アートプレスト提供

同級生2グリーティングカード10枚セット

3名様



同級生、同級生2キーホルダー

各2名様



同級生、同級生2ラバーキーホルダー

各2名様



©エルフ

③バンプレスト提供

美少女戦士セーラームーンセーラースターズポスター

各1名様



©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

④ナムコ提供

ソウルエッジぬいぐるみ、鉄拳2Tシャツ、鉄拳2フィギュア

各3名様







©1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

⑤セガ提供

バーチャファイター3マウスパッド、バーチャロンタペストリー、セガオールロゴキーホルダー、エヴァンゲリオンポスター

各3名様





©SEGA ©GAINAX/ProjectEva・テレビ東京・NAS

⑥ビデオシステム提供

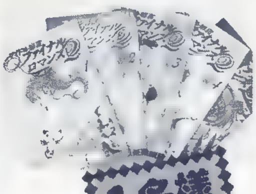
ファイナルロマンスRコレクション

各1名様



コミック倶楽部ファイナルロマンス2セット

1名様



©VIDEO SYSTEM

⑦カプコン提供

ヴァンパイアハンターB-Gキーホルダー

各1名様



©CAPCOM1994, 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

次号予告

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE
毎月15・30日発売

AMショー速報!
まだこんな新作があった!?

全キャラ完全攻略開始!
バーチャファイター3 (セガ)



©SEGA 1996

発売間近!徹底紹介!!
ウォーザード (カプコン)

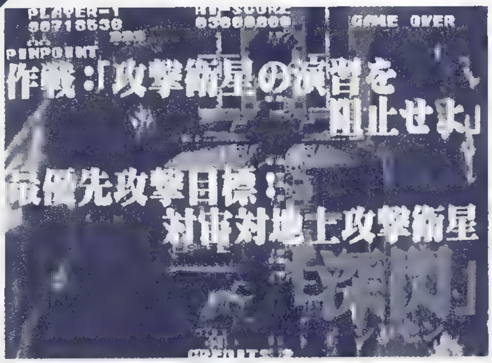


©CAPCOM

一押しはコレ!

タッグでツープラトン攻撃だ!
X-MEN vs ストリートファイター (カプコン)

熱い熱いシューティング攻略スタート!
蒼穹紅蓮隊 (ライジング/エイティング)



©EIGHTING ©RAIZING 1996

大攻略

ラスボスCPU戦はコレでOK!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(SNK)

最終面攻略!
レイストーム(タイトー)

サバイバルモードで熱くいけ!
ストリートファイターZERO2 ALPHA(カプコン)

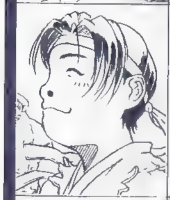
スターグラディエイター(カプコン)/ラストブロンクス(セガ)/セガツーリングカーチャンピオンシップ(セガ)/プリクラ大作戦(アトラス)/ロックマン2 ザ・パワーファイターズ(カプコン)/ブロップサイクル(ナムコ)バトルガレッガ(ライジング/エイティング)ほか

※内容は変更する場合があります。ご了承ください。

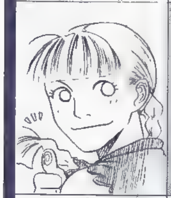
ゲーメスト次号(No.182)は
特別定価530円(税込み)
9月30日(月)発売!!



●AMショーに向けた新作ゲームは別冊付録で可能な限り網羅しましたが、ビデオのみの出展機種などでまだまだ隠れた大作が発見されまくり！これらの最新情報は次号以降でフォローしていくので続報を待ってほしい。今回のショー会場内アンケートは設問を例年と変え、工夫してみたので、アンケートの最終結果発表号（10月15日発売号）の記事をお楽しみに。　（かわでん）

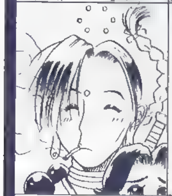


●7月20日に、ゲーメストワールドのイベントとして「TRPG初心者コンベンション」を開催。初心者ばかりを集めてゲームをプレイしたのだが、ほぼ成功といった感じ。(一部の失敗を除けば)。このときばかりはゲーメストと読者といった関係を忘れ、純粋に楽しめましたわ。話は変わり、SFCの「スターオーシャン」にはまってます。後半の遺跡への入り方を知っているかた、情報ください。何でもいいから情報をくれー。　（ももやん）



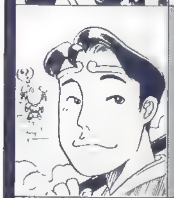
●夏休み中、TBSが午前中に放送していた子供向け特番、その中で仮面ライダーV3をやっておったのだが、何と前後編に分かれている最終回の前編のみを放送した所で、番組を終了しおった！うおお――許せーん!!

気が付くとワリと無駄に後記を消費していた愚かな俺。次は頑張ります。　（田渕健康）



●待ってましたのX-MENVSストリートファイター。果たして略称はどう呼べばいいんでしょうか。ちょっと「濃い」メンツがいないのが個人的には残念だけど派手さは相変わらずか、それ以上でいい感じ。

ところで最近はお絵かきとパソ通に明け暮れる日々。ゲーメストネットのほうにも何人かの編集、ライターがアクセスしてるんで、見かけたら気軽にツッコミください。　（ギィ）

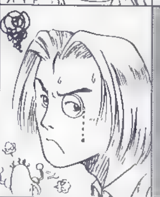


●PS版ときメモ…やっと全キャラクリアしました。もちろんラスボスは古式さん。あの笑顔には勝てん。クリアとなればフリートークタイム。それで今思い出したのが、世界の猫博覧会。行ってまいりました。1人で…。辺りを見渡せば1人で来ている人なんて…入口でもじもじしてしまった。入ったらほぼ全匹寝てた。すげぇ退屈そうだったぞ。取り敢えず、ベンガルとロシアンブルーは格好良かったな。あったらまた行こう。　（ワイルダーKEI）

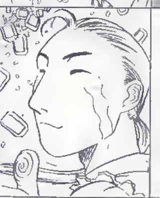


●ゲームを見据えた進路の選択が身辺を多忙にし、結果的にそれがゲームとの距離を遠ざけているというジレンマにあえいでいる昨今、その中で得た収穫は「演出の重要性」である。ゲームをやらない人が初プレイに求めるもの、それは「ゲーム性」ではなく「楽しそうに酔っている自分」なのだろう。

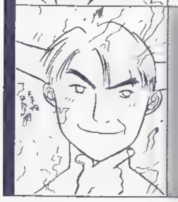
お遊びで始めたグラ2のアレンジ(SC88版)が、1ヶ月を経てついに完成。ドラえもんを手に入れた気分です。　（はまー）



●先月、久しぶりに大好きだった先輩が帰ってきた。高校に通っていた頃から大変お世話になっていたのですが、先輩は就職してしまい2年程音沙汰なしの状態でした。盆休みを利用して地元に遊びに来てくれた先輩は、なんでも今、秋田に空港を作っている最中で当分は戻れないとか。世の中何が一番つらいかは解らないが僕よりは全然忙しいはず。それでも笑いながら頑張れよって言ってくれた先輩は、いつも僕の支えになっているのです。（借金）



●まずはお礼を。ゲーメストワールドで行った「闘姫伝承コーナー」への投稿ありがとうございました。掲載されなかった人ごめんなさいね。さて、今秋は魅力あるゲームがたくさん顔を出します。個人的おすすめは「蒼穹紅蓮隊」。いいかんじのシューティングです。そういえば、もうじき「東京ファンタスティック映画祭」ですね。去年はKALと「光る眼」にいきました。今年もタイトルしだいですが行くつもりです。　（ゆさっぴ）



●サイキックフォースEXではゲイツ以外にももう1キャラ使えるようになりたいと思い、ブラドを練習しているがこれが難しいのなんのって。システム変更でかなり割をくっている感のあるキャラだが、このゲームの対戦の心理戦の楽しさを最も味わえるキャラでもあると思う。面白くてしょうがない。

（VMT-RED）

OPINION 論

ゲーム音楽の特殊性

石井ぜんじ

最近、ゲームをしていてしみじみいいなとか、鳥肌がたつような音を聞くことが少なくなった。対戦格闘ゲームにドラマ性が少なくなったのもひとつの理由かと思うが、どんなものなのだろうか？

もしかしたら、音のハード環境が良くなりすぎたせいかもしれない。あまり特別な音楽に聞こえない。だが、ゲーム音楽はゲーム音楽であって、単なるコンピューター・サウンドではないと思う。

基本的にゲーム創世時代から、プレイヤーとしての思い入れは、その特殊性にあったといえる。当時は、PCM音源などの厳しい環境下にあったので、その中で表現しようとすること自体が特殊であった。その苦心が、プレイヤー（リスナー）を引き付けたのではないかと思う。

好きな表現ができるようにまった今でも、ゲーム音楽の特殊性は変わってないはずである。音が一番威力を発揮するのは、ゲームをプレイしているときである。ゲーム自体、ほかにないものだし、ほかのジャンルの音楽と違った個性、ノウハウが出てこないとむしろおかしい。

また、ゲームセンターにいけば、残念なことにうるさくてなかなか音が聞こえない。そんな中で、主張の強いサウンドというものが、今は少ないように感じる。個性、インパクトの強さが何となく薄いように感じてしまうのだ。

かつて、VGMの座談会をしたとき、作曲者たちは、「もっとVGM以外の音楽も聞いてから評価してほしい」と言った。これはもっともだとも思ったが、逆に今、VGM以外を聞かないくらいのリスナーがどれだけいるのだろうか。

もっと、ゲームの音を作っているということに、特殊性と、誇りを感じたっていいんじゃないか、私はそう思う。

でも、これは個人的な考えで、音に対しての評価は、実に千差万別である。今までは、心の中でそう思いつつ、言っても無駄かなと思って、あえて触れてこなかった。

何の音がいいのかは、人によってとても違うし、音を作っている人は大きなこだわりを持っている。絶対的な評価はあり得ない。だが、その中で、突出したインパクトを感じさせるものは求めたいと思う。

目よりも先に、そのゲームに対する感情をまっ先にゆり動かすのは、音だと思う。人はゲームに対して、耳で感動するのだ。私はそういう考え方を持っている。音のないゲームは味気ない。音楽はゲームに欠かせないものだし、人の心をゆさぶってこそゲーム音楽の存在意義があると思う。

表紙の裏をとれ

3です。そろそろ出回り始めているのではないでしょうか？どんなぐあいかドキドキしますねぇ…早く観たい。

個人的にジェフリーのステージがお気に入りなんですがだからってジェフリー使うわけじゃないんですね。これが。ま、また始めは観る人から始めますわ。こわいしね。

そうそう、Pファイターでダン…めちゃ弱っすね。　藤原ひさし

■お詫びと訂正

●8月30日に発売された「ゲーメスト」9月30日号にて、掲載されました㈲テクナート様の広告において誤りがありました。正式なインターネットアドレスは以下のようになっております。

jp/techinart

↓

jp/~techinart

関係各社の皆様、ユーザーの皆様には大変ご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申しあげます。

GAMEST　10月15日号

■平成8年10月15日発行　第11巻22号通巻181号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　がっちん
ギィ　ACE　K-TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　POW様　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU
河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　P.鈴木
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
野口　晶　二田祐樹　遊佐孝之　鈴木規康　辻本圭介
入沢英明　山下浩志　北裏裕章　吉田和真　花沢貴宏
松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川雄一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

全方位照準固定システム「N.A.L.S.」

No blind spot All range Laser System

実戦投入時における注意点

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

最終仕様報告

社外秘 J.D.E
報告者：[illegible]

発売が迫り期待が高まっている蒼穹紅蓮隊。発売直前となる今回は、照準システムとそれに深く関わる点数システムについて解説してみよう。

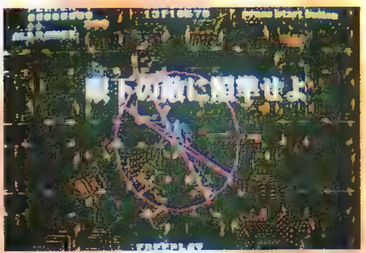
全方位照準固定システム「N.A.L.S.」

「N.A.L.S.」とは、No blind spot All range Laser Systemの略で、このゲームのウリとなっている照準システムの名称である。

操作方法は簡単ですぐなじめると思う。

まずショットボタンを押しっぱなしにしてみよう。すると自機からワイヤーフレームのフィールドが立体的に展開される。このワイヤーフレームは「ウェブ」と呼ばれるもので、この中に入った敵に照準が固定される。一度照準が固定された敵は、「ウェブ」の外に逃げても照準が外れる事はない。あとは押しっぱなしにしていたショットボタンを離すと、追尾レーザーが照準された敵めがけて発射される。

同時に照準できる最大数は決っていて、最大数まで照準すると「ウェブ」は自動的に消えるようになっている。こうなったらさっさとボタン離してレーザーを発射して、再び「ウェブ」を展開して次の敵にそなえるのだ。



ショットボタン押しっ放しで、「ウェブ」が展開。



「ウェブ」で捕らえた敵に照準が固定される。



ボタンを離せばレーザー発射！

「ウェブ」は各機体にそれぞれ拡散型と集中型の2種類が装備されていて、ゲーム中いつでも切り替えボタンを押す事によってチェンジできるようになっている。

最大照準数は自機によって異なり、スコアのシステムとも深く関係しているので後で詳しく説明しよう。

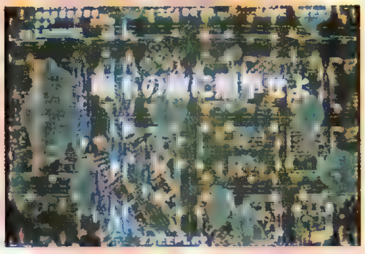
「N.A.L.S.」の利点

ではここで、「N.A.L.S.」による攻撃がゲーム中でどのような利点を持つか、という点について考えてみよう。

その① 高度差のある敵を攻撃できる

このゲームでは、自機と同じ高さを飛んで来る敵しかショットでは撃てないのだが、実際ゲーム中には低空や上空から接近して来る敵が非常に多いし、ず～っと低空にいてそのまま逃げていくやつもいる。

「N.A.L.S.」を使えば、接近中の敵に先手をうって、バシバシ破壊していくことができるのだ。



低空や上空の敵はショットでは撃てない。

その② 攻撃範囲が広い

自機と同じ高度の敵でも、ショットでは攻撃しづらい場面というのは多い。

例えば1ボスの「黒瞥(コクベツ)」の翼に付いている砲台も、翼の真下からショットで撃つより、少し横にずれて「N.A.L.S.」を使った方が安全に壊すことができる。

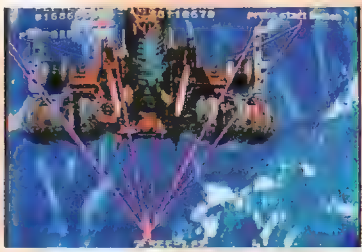
その③ 攻撃力が高い



こんなの正面でやってらんないっす。

これについては少し説明しておかなくてはいけないが、耐久力のある敵（中型機やボス）で1ヵ所しか照準できないものは、ショットを連射して撃ち込んだ方が早く壊せるようだ。

しかし複数照準が付くような中型機に対しては、「N.A.



照準が1ヵ所しかつかなくなった2ボス。こうなったらショットで撃った方が早い。

「L.S.」を使った方が早く壊せる場合が多い。
また4面のアステロイドのようにショットで撃ってもなかなか壊れないが「N.A.L.S.」だと1発で壊せるものもある。


こういう敵はレーザーの方が早い。

その④ 敵の点数に倍率がかかる


アステロイドはショットだとなかなか壊れない。

これは前回までの紹介では書いてなかったが、照準数が多い時に発射された追尾レーザーで破壊した敵の点数に、倍率がかかるようになっているのだ。
わかりにくいと思うので例を挙げてみよう。
照準が5ヵ所に付く中型機とザコ（当然、照準は1ヵ所しか付かない）1機をまとめて照準したとしよう。この場合、照準数は6となる。
照準した敵機の数ではなく、照準を付けた数であることに注意。
さて、この状態で追尾レーザーを撃ってザコだけが破壊されて、中型機はまだ壊れなかったとしよう。それでもザコの得点には倍率がかかるのだ。
照準数が多ければ良いわけで、多数の敵を同時に破壊しなくては倍率がかからないわけではない事を覚えておこう。
以上のような理由から、ゲーム中は「N.A.L.S.」を使って敵を攻撃する場面が非常に多い。使いこなさなければ先の面に進む事は難しいぞ。


この場合、中型機が壊れなくてもザコには倍率がかかる。

「N.A.L.S.」の弱点 ホーミングミサイルの恐怖

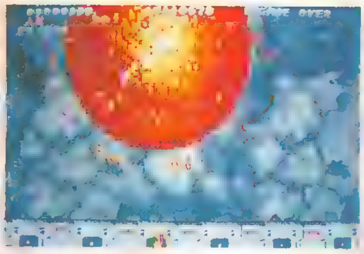
「N.A.L.S.」は非常に便利で強力な装備なのだが弱点もある。
敵のホーミングミサイル攻撃に弱いのだ。
「ウェブ」を展開中は、当然ショットを撃てないので、この時にホーミングミサイルを撃たれると実にキツイ。
もちろん、ショットで撃ってしまえば問題ないのだが、敵を照準するのに気をとられていて気がつくと目の前にホーミングミサイルが来ていた、なんていう事にもなりがち。


通常ショット撃ちやめたらミサイルのえじきだ。

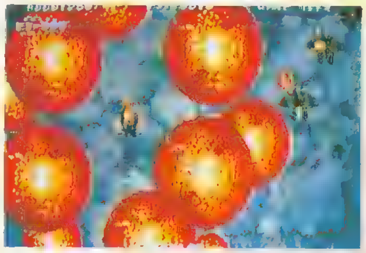
このゲームのホーミングミサイルは甘く見てはだめ！

ボムについて

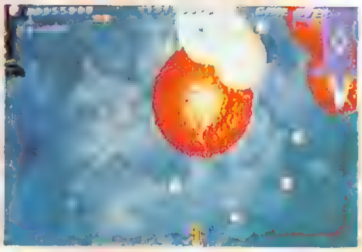
前々回のボムの説明では不充分な点があるので、再度書いておこう。
まず、敵を照準していない時にボムボタンだけを押すと、通常の一点集中型のボムが発射される。
敵を照準していない時にショットボタンを押しながらボムを発射すると出るのが、拡散ボム。

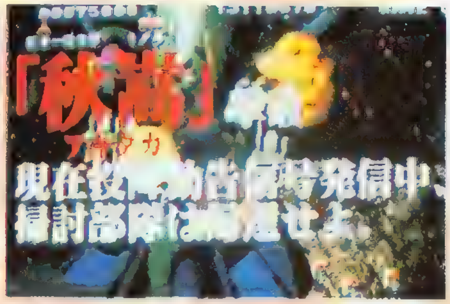

これが通常のボム。

敵を照準中にボムを発射すると、拡散ボムの一部が照準された敵に向かって発射される誘導ボムとなる。


これが拡散ボム。

状況に応じてこの3種類をうまく使い分ける必要があるが、どれも使った瞬間は無敵になるので、緊急回避として使うならどれでもOKだ。
ただ、ボムで敵を破壊すると点が低くなるので、稼ぐ場合は充分注意しよう。うっかりボスをボムで破壊すると大損するぞ。


これが誘導ボム。


ボスの点も4分の1に。これだけは避けたい。

照準数（自機から発射されるレーザー数）とボム使用により変化する得点　敵キャラを最終的に破壊した時の攻撃が

ショット	………基本得点
ボム	……………基本得点より1／4の点数
照準数1～2	…基本得点より1／2の点数
照準数3	………基本得点
照準数4	………基本得点より2倍の点数
照準数5	………基本得点より3倍の点数
照準数6	………基本得点より4倍の点数
照準数7	………基本得点より5倍の点数
照準数8	………基本得点より6倍の点数

が加算されます。

初心者向けおすすめバランス機体「屠竜」



最大照準数…6
最大倍率…4倍

「屠竜」は最大照準数こそ3機種中最も少ないものの、バランスのとれた性能で非常に扱い易い機体となっている。

機体選びに迷ったら、まずこの機種を使ってみるのをおすすめする。

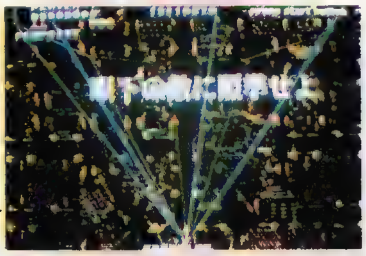
追尾レーザーについて見てみると、集中型であるPINPOINTが実に使い勝手が良い。照準範囲もそれなりに広く、発射されるファイヤーボール状の弾も威力が強いので、耐久力のある敵が多数同時に出現する場所でも他の2機種に比べて楽だ。

後方から出現する敵を素早く照準するには、拡散型のEIDOU（前々回の紹介の時はONE SIDEという名称だった）を使用して行くと良いだろう。

ショットについて見てみると、「紫電」のホーミングミサイルや「鵬牙」のバルカンのような特殊なサブショットを持っているわけではないが、充分な性能だ。

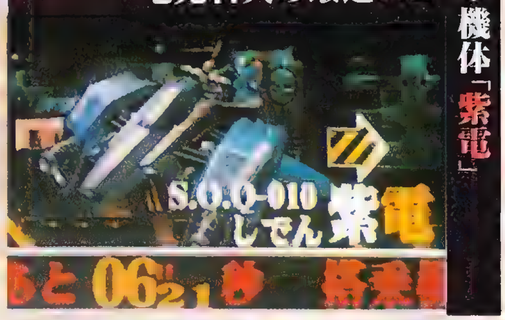
スピードは「紫電」と「鵬牙」の中間で扱いやすい。

「屠竜」は最大照準数が少ないので、スコア的には最も低くなってしまうと思われるが、扱いやすさはナンバーIだ。


「屠竜」集中型PINPOINT


「屠竜」拡散型EIDOU

電光石火の最速スピード機体「紫電」



最大照準数…7
最大倍率…5倍

「紫電」のウリは、照準範囲の広さとスピードの速さ。

3機種中最速を誇るそのスピードは両刃の剣とも言えるもので、扱いきれないプレイヤーでは自分から弾に突っ込んでしまうのがオチだ。

しかしこのスピードを自分のものにできれば、心強い武器となることまちがいなし。

追尾レーザーは主に集中型のBOU-RYUを使っていくのが良さそうだ。

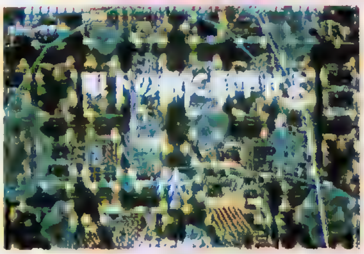
スピード機体の宿命で、ショットパワーは低いためだ。

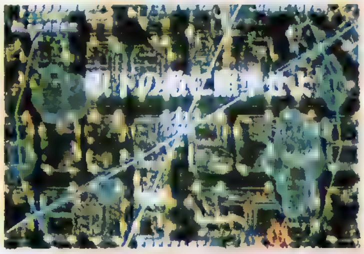
拡散型のALL RANGEは威力こそ低いものの、ほとんど画面全体をカバーしてしまえる程の照準範囲の広さを持っている。

サブショットのホーミングミサイルはなかなか使い勝手が良いが、稼ぐ場合には追尾レーザーで撃ちたい敵まで勝手に破壊してくれる事があるのが欠点と言えば欠点。

「紫電」は後半面の耐久力のある敵が多く出現するような場所では苦戦する事になるかもしれない。

スピードの速さで、ショットパワーの低さをカバーできるかどうかがカギだ。


「紫電」集中型BOU-RYU


「紫電」拡散型ALL RANGE

最遅最強マニアック機体「鵬牙」



最大照準数…8
最大倍率…6倍

パワー重視の機体である「鵬牙」は非常に扱い辛いが最大照準数を誇り、3機種中最も高いスコアを狙える機体である。

パワー型のお約束として、スピードは最も遅い。

さらに、拡散型のRANDOMのウェブが非常に扱い辛いことがこの機体をマニアック機体と呼ばせる原因となっている。発射されるファイヤーボールは威力が高いのだが、ウェブがレバー入力と逆方向を向いてしまうので、かなり敵の出現位置を覚えてパターン化しないとスムーズにプレイできないだろう。

集中型のMU-SOUは、「屠竜」のPINPOINTと同じようなウェブなので扱いやすいが、発射される追尾レーザーはそれほど威力が高くない。やはり「鵬牙」を使うならパターン化でRANDOMを使いこなして行く必要がありそうだ。

サブショットのバルカンもレバー入力で発射角を変えられるというマニアックさ。

腕に自信があるプレイヤーでも、最初は苦労するだろう。だが最終的には最も高いスコアが狙える機体、やりがいは一番あるぞ。


「鵬牙」集中型RANDOM


「鵬牙」拡散型MU-SOU

どうした、どうしたぁ！ガ〜ッツゥ〜!!

DEAD OR ALIVE

デッドオアアライブ

AMショーに登場したバージョンは、ほぼ完成と思ってもらっていい。行っていない人は、ロケテストでプレイしよう!

担当:アディトシ

日夜調整が続けられている"デッドオアアライブ"。ゲーメストEXPOやゲームショーに何度となく登場（この号が出るころにはAMショー）し、1回はプレイしたことがある、という人は結構いると思う。

ゲーメストのライターも、割とそれに混じって対戦しているんだけど、1つ気づいたことがある。

それはキャラ人気。ハヤブサ、かすみ、ジャン・リーは使用率は高いが、当然バラつきもあった。

ところが見ていると、たいてい1人は使用し普遍的に人気の高いキャラが…。そう、ティナだ。

だが女子プロレスラーという謳い文句にもかかわらず、プレイ内容は、投げ技を狙わず打撃技ばかり。いきなりで難しいのは分かるが、それがあまりにも露骨。

これじゃイカン！ティナには、もっと投げ技を狙ってもらおう。ということで、ティナの投げ技をここに集めてみた。コマンドも同時に載せておくので、次にプレイする機会があるときはぜひ狙ってみてほしい。

ゲームバランスのほうも、だいぶ"投げやすい"方向に向かっているので「狙っていたけど、ゲームの性質上決めにくかった」って人は、かなり決めやすくなっているはずだ。試してみ。

女子プロレスラー ティナ
〜投げ技を狙おう〜

ティナは女の子ならではの [illegible] の投げキャラかもしれません。[illegible] …。打・投・極すべての分野 [illegible] て、魅せてほしいですね。



フィシャーマンズバスター



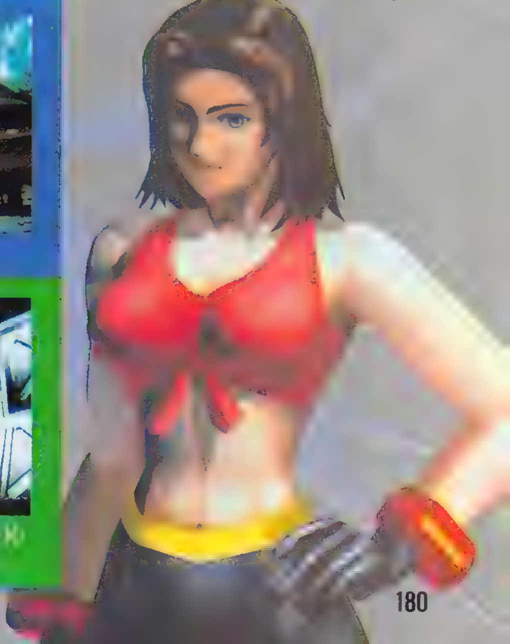
ジャパニーズオーシャンボム　Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ



ジャパニーズオーシャンスープレックス　Ⓗ+Ⓟ

サーフボードスタイルロック　Ⓗ+Ⓟ

フライングメイヤー　Ⓟ+Ⓚ



ジャンプ技の妙

ポリゴン格闘なのに、多彩なジャンプ攻撃が戦略に組み込めるデドアラ。使わなきゃマジで損!

デッドオアアライブならではの特徴的なシステム…。1つは"つかみ"、そして"デンジャーゾーン"。それらに加えて、今回解説していきたいのが"ジャンプ技"である。

だいぶ前の号で、チラッとそれについて触れたことはあったが、あのときの段階ではまだ調整初期で、採用することさえも不確定だったのだ。

しかし、ほぼゲームの全体像が固まっている現在、"使える打撃技"として戦略に組み込んでいけるよう決定。全キャラに装備されることと相なった（性能も同じ）。

まずはゲーム中での、その位置というか、概念から説明していこう。


対しゃがみⓅ、起き攻めに活用していこう。


ジャンプⓅのヒットは、よろけを発生さす（回復可）。


浮かせ技が、よろけ中に入れば、このまま空中コンボにゴー。

ジャンプ攻撃はなぜ必要か?


通常ヒットでもダウンが奪えるジャンプⓀ。リーチもある。

ポリゴン格闘ゲームでジャンプ攻撃を使えるようにすると、ゲームバランスが崩れる。これは割と世間一般に浸透している考え方だ。それを押し切って、そうした最も分かりやすい理由の1つに"投げ技のスカリポーズ"が挙げられる。つまり最近は、それを出すことによってファジィな戦法を排除する方向にあるが、このゲームは出ない（関節技は出る）。そのため誰もが危惧する"Ⓟの応酬"を免れないのが現状。

よって、通常の地上中段技に加え、もう1枚"Ⓟの応酬"に対応できる中段技が必要とされ、それがジャンプ攻撃というわけだ。

いっぱしの戦力とするには…

いわゆる頭上を急襲するジャンプ攻撃は、キャラがジャンプしてから頂点に達する前にⓅかⓀを押すことによって出せる。少し特殊だ。

また、昇り（レバーを上方向に入れた瞬間にボタン）で出すと、各キャラ独自の地上中段技。頂点を過ぎて下降中にボタンを押すと、Ⓟなら上段、Ⓚなら下段の地上技が出るぞ。キャラによってはⓅでもⓀでも中段になっている。

さて、今回肝心なのは前のジャンプ攻撃。ⓅとⓀの2種類あり、効力も大幅に違う。

Ⓟは通常ヒットさせると、何と相手をよろけ状態にもっていき、そこに浮かせ技を入れると空中コンボが狙えるのだ。もっとも、よろけの回復（レバガチャ）は可能だが…。

対してⓀはヒット後必ずダウンが奪え、Ⓟよりも安定したジャンプ技と言えるだろう。一応、ジャンプⓅもカウンターならダウンを奪える。

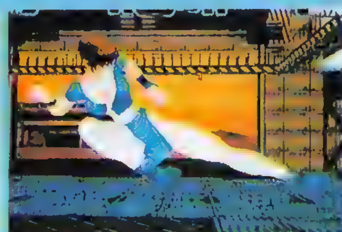
しかし、そうそういいことばかりではない。ガードされると、投げ技を返し技としてくらうのだ。さらに、自らジャンプして技をくらった場合、通常の空中コンボでの威力補正はかからず、逆に威力"増"の補正が働いて、かなりの痛手を被るぞ。

こうしたハイリスクな面も持ち合わせてはいるが、しゃがみⓅ対策には絶対な威力を発揮してくれるし起き攻めにも有効。憶せず使ってみよう。


ジャンプ中にⓅ
いわゆるジャンプ攻撃。ヒットすると相手はよろける。


⇩Ⓟ
1レバー必要な地上技と考えておくと良い。


着地寸前にⓅ
中段技で、ダウンを奪えるのが強み。


ジャンプ中にⓀ
ジャンプパンチと違って、当たれば無条件でダウン。


⇩Ⓚ
かすみなら⇩Ⓚでサマーが出る。それと同類技。


着地寸前にⓀ
下段技なので、Ⓟのほうと使い分けて2択に。

熱いバトルが楽しめそう!

SEGA Touring Car Championship

©SEGA 1996

メルセデスが!オペルが!
アルファ・ロメオが!トヨタが!

担当：するする

さらにリアルさを追求!

3DCGボード「モデル2」を使って作られるこのゲーム「セガツーリングカーチャンピオンシップ」、リアリティを追求したシミュレーションゲームとしていよいよ発売される。レースが題材だけに熱くなれること間違いなし!


ゲームではあるが、あのメルセデスがドライブできる!

このゲームは、あの「セガラリーチャンピオンシップ」を作り上げたメンバーが中心に担当している。ということは…もうおわかりのようにこのゲームもマジになれるゲームになっているはず!

どこまでも本物志向でかつゲームを楽しませてくれる!

どのあたりに本物を感じられるのかというと、まず目に飛び込んでくる映像。そう、3DCGによる表現で作られた本物のマシンたちだ。

何せ実在のマシンが絵になっているのだからね!


この視点だったら、後方に近づくマシンが確認できる。



タイムエクステンド!これを繰り返してゴールを目指す!

次にそのマシンたちが走るコースだ。3DCGならではのコース上ならどこへでも行ける設定、逆走だって可能なのだ!

そしてエンジン音。本物からサンプリングしたその音は、迫力満点!視覚以外でも本物を感じることができるようになっている!





この視点、迫力あるっす!近づいていくのがわかるかなあ。

ITCがモデル

レースゲームを題材にしているこのゲームであるが、そのレースとは、ドイツを中心として行われているITCというレース。

もともとはDTMというドイツ国内で行われていたレースで、これが世界を転戦するシリーズ戦に昇格したもの。

そのレースに参加しているのは、ドイツのメルセデス社、オペル社の2社と、イタリアのアルファ・ロメオ社の3社。

使われるマシンは、実際に街で見ることのできるマシン。でも中身も外見も(市販車をベースに)レース用にバリバリにチューンされているものだ。

そんなマシンが、決められたルールの中でバトルをする。

日本人からしたらそんな高級車でレースなんて!と思うところがミソかも。そのマシンを君は体感できるのだから。

マシンは4タイプ

ゲームで乗ることができるマシンは、先ほど書いたメルセデス社、オペル社、アルファ・ロメオ社の3台の他に、な〜んと日本のトヨタ社の1台が加わる。

ITCは、ヨーロッパの3社のみしかレースに参加していないので、そこに日本のトヨタ社が参加する!これが本物であったなら…と思うのは私だけではないと思うが、それを実現できちゃうのがゲームのいいところだよね!最高のセッティングだ!

さて、それではどのマシンに実際に乗るのかというと、メルセデス社は4ドアセダンのAMGメルセデスCクラス、オペル社は2ドアクーペのカリブラ、アルファ・ロメオ社は4ドアの155、そしてトヨタ社は、2ドアクーペのスープラとなっている。

この4台の中から君の好きなマシンを選ぶことになる。

ゲームなので(本物でもイコールコンディションになるようになっているが)どのマシンを選んでも速さが変わらないはず。でもねえ、やっぱり乗りたいマシンってあるんだよね!本物はカリブラが速いようだし、日本人ならスープラ?でもベン、ベンツも…。





コースは全部で3つ

マシンの次に気になるのはコースだろう。

コースは全部で3つ。

1つは予選用のもので、ここをまず走ることで本選のスターティンググリッドを決め、本選へ突入していく。

そのオリジナルのコースはどれもオンロードである。

そのコースは、レースを一番感じるサーキットのものから、ITCにも設定されている公道を使ってのコースも含まれている。

高速で走れるものから、ライン取り、スピードコントロール、テクニックを要求するものまで実に多彩!



さあやるで〜〜〜! 気合入れて!

シミュレーション性の高いゲームなので、特別な意識は特にいらない。ごく普通のクルマを操作することでOK。

でもそのスピードがライバルになるかも。

まあ急がず、ゆっくりこのゲームをやっていけば、1年後にはエキスパートになっているでしょう!



おっ!トヨタのスープラ!4連テールがカッコイイ!



強い奴だけが生き残る

FIGHTERS' IMPACT

今回は、4キャラの全技表を大公開！
基本操作を覚えて、発売まで待て！

担当・ももやん&長崎奉行

何回か紹介してきた「ファイターズインパクト」だが、発売日も近づいてきたので、もう一度基本的な操作などを説明してみよう。

キャラで選ぶか、流派で選ぶか？

このゲームで、プレイヤーが使用可能なキャラクターは全部で8人。格闘ゲームとしては平均的な数字だが、キャラクター選択はこれだけでは終わらない。

「ユキヲ」というキャラを除いた7人は、流派（ファイティングスタイル）と呼ばれるものが存在するのだ。流派とは格闘スタイルのことで、劈掛拳（ひかけん）、空手、テコンドーなど7種類存在する。各キャラ、メインスタイルを1つ持ち、サブスタイルを2種類持っている。

例えば主人公の「士郎」ならば劈掛拳をメインスタイルに、空手、ストリートファイトをサブスタイルとして持っているのだ。流派の選択はキャラを選んだ直後に行なうので、ボタンなどを連打して希望以外のスタイルを選ばないように注意しよう。

スタイルについて説明したところで、覚えておくとちょっとお得な話を一つ。キャラが違ってもスタイルが同じならば、コマンドはだいたい同じ、ということ。一部の技が違うだけで、通常技や連係、基本的な闘い方などは、ほぼ共通しているぞ。1つのスタイルを覚えたら、他のキャラも使ってみることをオススメしよう。もしかしたら、使いやすいキャラがいるかもよ。

戦場は自分で選べ!

ファイターズインパクトには、いくつかのステージが用意されている。画面端がリングアウトの「トップオブステージ」、画面端が存在しない「フリーフィールド」、四方を壁に囲まれた「ルームボックス」の3種類だ。

対CPU戦では、キャラごとに決まったステージが出現するのだが、対戦では乱入した側のプレイヤーが好きなステージを選択できるのだ。キャラや闘い方で得意なステージがあるので、ステージセレクトは慎重に行なおう（普通に遊ぶなら、フリーフィールドがオススメ）。



キャラクターを選べ！



続いて流派（スタイル）を選択！（2Pカラーにするには、この時点でスタートボタン）



闘う舞台を選べ！（対戦時、乱入した側のみ）

基本操作はしっかりと

それでは、基本操作の説明に入ろう。操作は8方向レバー、3ボタンで行なう。レバーに関するものは、下の図の通り。ガードもレバーで行なうのだ。また、レバーを同じ方向に2回入力すれば、前方ダッシュ、バク転などもできるぞ。

パンチボタン、キックボタンに関しても通常通りで、押せばそれに対応した技が出るようになっている。レバーとボタンの組合せで特殊な技やコマンド技が出るが、それに関しては次のページからのコマンド表を参照してほしい。

まだ触れられていない「シフト」ボタン。このボタンは特殊で、レバーや他のボタンとの組合せで動きや移動をサポートするものなのだ。シフトボタンは全キャラを通して使用頻度が高いので、使い方をぜひマスターしてほしい。今回は、全キャラに共通する使い方を説明しよう。

●投げ（S+P）

全キャラに共通する基本投げのコマンドは、S+Pボタンだ。基本投げはダメージこそ低いが、簡単なので使う機会は多いだろう。

●ショートジャンプ攻撃（S押したままレバー前）

小さくジャンプして攻撃する、特殊動作。うまくタイミングが合えば、相手の下段攻撃をかわしながら攻撃することもできる。キャラによっては、重要になってくる動作なので覚えておこう。



基本的な投げは、S+P。背後投げなどもあるぞ。




ショートジャンプ攻撃は、攻めに使うことが多いので重要だぞ。

●バックステップ（S押したままレバー後ろ）

バク転が大きく後退する移動ならば、このバックステップはほんの少し下がるだけの移動だ。通常の移動では遅すぎるし、バク転では離れすぎるような状態で使うといいだろう。相手の攻撃をぎりぎりでかわせるとカッコイイぞ。

●軸ずらし（S押したままレバー上、下）

３Ｄ格闘ならではの動き、奥（手前）への移動が、この動作によってできる。画面端から逃げたいときや、攻撃をかわすのに使えるが、実は他に有効な使い方がある。


タイミングさえ合えば、相手の攻撃をサッと避け…。


背後を取ることができるのだ。これまた、貴重な動作だ。

相手の攻撃にタイミングよく軸ずらしが合うと、攻撃を受け流して背面を取ることができるのだ。背面取りはタイミングがすべてだが、決まれば確実に有利な状況になるので、何度か狙ってみよう。

●ムーンサルト（前方ジャンプ直後にS）

このムーンサルトは相手の背後を取るための動作で、ジャンプで跳び越えたときに相手側を向くようになっているのだ。

使い道は多く、リング際に追い詰められたときや、奇襲攻撃、相手の起き上がりを攻めるときなどに使えるぞ。ただし、目測を誤って使うと、自ら相手に背中を見せる結果になるので注意しよう。また、ユキヲだけはこの動作を使うことができないので注意。


ポーンと高く跳び上がって…、


相手の背中に回り込むことができるぞ。

連続技と大ピンチ

このゲームの連続技が特殊なのは、散々説明してきたのだが、この場でもう一度説明しておこう。

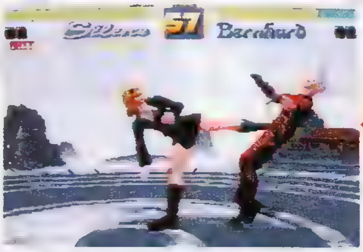
このゲームの連続技（連係技）はタイミングさえバッチリならば、ほとんどの技を自由につなげることが可能なのだ。だが、これだと無限コンボなども見つかってしまいそうなので、一つだけ制限が加わっている。それは、同じ技は２回使えないというものだ。正確に言うと、２回使うことはできるのだが、その時点でコンボが終わってしまうのだ。

ここで、体力ゲージの下に注目してほしい。これは、コンボゲージなるもので、連続技（連係技）が始まると点灯するようになっている。コンボの数に合わせてゲージも増えていくのだ。このゲージが点灯中はコンボが続いているということなので、この状態では２回同じ技は出せないことになるわけだ。

この状態で同じ技を出すとどうなるのか？コンボゲージが点滅して、技が出せない無防備な状態ができてしまうのだ。これだけでもピンチなのに、加えてダウンしてしまうと、なんと気絶してしまうのだ！よって、無謀なコンボは危険を招く恐れがあるので、よく考えてコンボを作っていこう。

では、次のページからは「士郎」「楓」「シレーヌ」「マーク」の全技表を掲載したので参考にしてほしい。他のキャラについては、次号で掲載する予定だ。


次から次へと技をつなげていけば…、


こんなにつなげることも可能なのだ！


（一つの連携中に）同じ技を使ってしまうと、ゲージが点滅！


そこに投げを決めれば…、


気絶してしまうのだ。これは大ピンチだ。

インパクト登場ーの巻

８月某日に行なわれたサイキックフォースのイベントで、一足先にファイターズインパクトがお目見えした。プロレススタイルのシレーヌ嬢も登場して（タイトーの社員さんらしい）会場は妙な方向へと盛り上がりを見せ…って、もちろんゲームのほうも盛り上がってました。

個人的にＡＭショーでは、３バージョンのシレーヌ嬢をそろえてほしいですな。





次号予告

よお、オレだよ、最強に一歩ずつ近づいている、ホーネット様だよ。ちょいと早い出番だが、まあこれも大人の事情ってやつだ。わかるだろ？

次号は、残された４キャラの技表が載る予定だ。予定だけどな。それと、もうそろそろ攻略も始まるんで、期待してくれや。お。

士郎・ストリートファイト 全技コマンド表

通常P	スイングナックル	P
	スイングバック（PP）	PP
	スイングバックハンマー（PPP）	PPP
	ミドルストレート	→+P
	スイングアッパー	↘+P
	スイングアッパーダブル	↘+P・P
	ロー・バックブロー	↓+P
	ダブルハンマーダウン	←+P
通常K	ハイキック	K
	ライジングトゥキック	→+K
	ボトムキック	↓+K
	スイープキック	↘+K
	ダブルスイープ	↘+K・K
	バックスピンキック	←+K
ジャンプ攻撃	ジャンプハンマーダウン	ジャンプ中P
	ジャンプスラストキック	ジャンプ中K
背後攻撃	バックキック	背を向けてP
	バックスイング	〃　K
	バックスライディングキック	〃　↓+K
ダウン攻撃	ホースシュープレス	相手ダウン中に↓+P
	ダブルニードロップ	相手ダウン中に↑+Por↑+K
コマンド	パワースイング	[P+K]
	パワースイングダブル	[P+K]・P
	ニーリフト	↓↘→K
	ラッシングストレート	←→P
	サイドキック	→+[S+K]
	トルネードパンチ	←↙↓↘→P
小ジャンプ	ダブルハンマーナックル	Sホールド+→
投	クロスアームプレス	相手近くで[S+P]
	ジャーマンスープレックス	〃　背後から[S+P]
	レイジングスマッシュ	〃　←+[S+P]
	ヘッドバット	〃　←↓↙[P+K]



数少ない中段攻撃、通天砲だ。



ダウン攻撃にもなる、旋転浴びせ蹴り。



SHIROH

士郎・空手 全技コマンド表

通常P	上段突き	じょうだんづき	P
	二段突き（PP）	にだんづき	PP
	中段突き	ちゅうだんづき	→+P
	天空突き	てんくうづき	↘+P
	しゃがみ正拳	しゃがみせいけん	↓+P
	裏拳	うらけん	←+P
通常K	上段回し蹴り	じょうだんまわしげり	K
	連蹴り（KK）	れんげり	KK
	下り連蹴り（K↓K）	くだりれんげり	K↓K
	中段横蹴り	ちゅうだんよこげり	→+K
	下段回し蹴り	げだんまわしげり	↓+K
	水面蹴り	すいめんげり	↘+K
	上段後ろ回し蹴り	じょうだんうしろまわしげり	←+K
ジャンプ攻撃	飛び前蹴り	とびまえげり	ジャンプ上昇中K
	飛び横蹴り	どびよこげり	ジャンプ下降中K
	飛び正拳突き	とびせいけんづき	ジャンプ中P
背後攻撃	逆水平打ち	ぎゃくすいへいうち	背を向けてP
	上段後蹴り	じょうだんうしろげり	〃　K
	下段水平打ち	げだんすいへいうち	〃　↓+P
	返し足払い	かえしあしばらい	〃　↓+K
ダウン攻撃	正拳落とし	せいけんおとし	相手ダウン中に↓+P
コマンド	旋転浴びせ蹴り	せんてんあびせげり	←→K
	飛燕蹴り	ひえんげり	↓↘→K
	蛇突	じゃとつ	→→P
	虚空撃	こくうげき	→↓↘P
	関節蹴り	かんせつげり	↓+[S+K]
	中段回し蹴り	ちゅうだんまわしげり	↓↙←K
	追い突き	おいづき	↓↘→P
	二星撃	にせいげき	追い突き中P
	三星連撃	さんせいれんげき	二星撃中↓↘→K
	切り返し蹴り	きりかえしげり	Sホールド+K
	蹴り振り向き	けりふりむき	K後すぐにS
小ジャンプ	百舌鳥蹴り	もずげり	Sホールド+→
投	衝波	しょうは	相手近くで[S+P]
	裸絞め	はだかじめ	〃　背後から[S+P]
	逆一本背負	ぎゃくいっぽんぜおい	〃　→↘↓↙←P

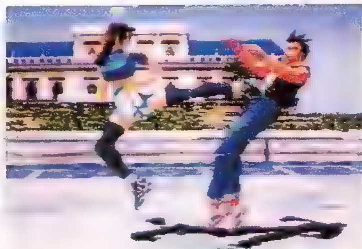
士郎・劈掛拳 全技コマンド表

通常P	拄掌	しゅしょう	P
	拄掌から撑掌（PP）	しゅしょう　とうしょう	PP
	拄掌から連掌（PPP）	しゅしょう　れんしょう	PPP
	掛掌	かしょう	→+P
	劈掌	ひしょう	↘+P
	按掌	あんしょう	↓+P
	捨身下式	しゃしんかしき	←+P
通常K	高蹴腿	こうしゅうたい	K
	前掃腿	ぜんそうたい	↓+K
	後掃腿	こうそうたい	↘+K
ジャンプ攻撃	連環脚	れんかんきゃく	ジャンプ上昇中K
	仆腿	ぼくたい	ジャンプ下降中K
背後攻撃	白蛇纏身	はくじゃてんしん	背を向けてP
	旋風脚	せんぷうきゃく	〃　K
	耘手	うんしゅ	〃　↓+P
ダウン攻撃	跪膝	きしつ	相手ダウン中に↓+P
コマンド	抱掌靠掌	ほうしょうこうしょう	←+[S+P]
	劈掌托掌から掛掌	ひしょうたくしょう　かしょう	↘+[S+P]・P
	半旋風脚	はんせんぷうきゃく	[S+K]
	扁椿脚	へんとうきゃく	↓+[S+K]
	頂心肘	ちょうしんちゅう	←→P
	砲捶	ほうすい	[P+K]
	二郎担山	じろうたんざん	←↙↓↘→[S+P]
	通天砲	つうてんほう	→↓P
	通天砲（中段）	つうてんほうちゅうだん	→↓[P+K]
	猛虎硬爬山	もうここうはざん	↓↘→P・P↓↘→[S+P]
	堤籠換歩	ていろうかんぽ	SS
小ジャンプ	金蛇伏地	きんじゃふくち	Sホールド+→
投	掛攔	かとう	相手近くで[S+P]
	背撃盤肘	はいげきばんちゅう	〃　背後から[S+P]
	双撑掌	そうとうしょう	〃　→←P
受け投	十字手	じゅうじしゅ	→↘↓↙←P
	劈山掌	へきざんしょう	十字手から自動
	貼山靠	ちょうざんこう	十字手中P
	大纏崩捶	だいてんほうすい	〃　[S+P]

楓・劈掛拳 全技コマンド表

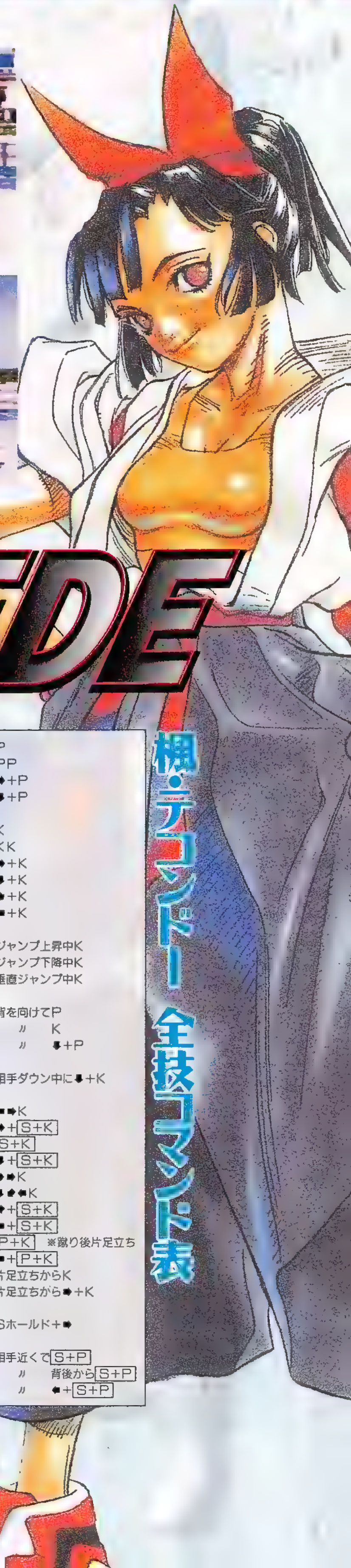
通常P	揮掌	しゅしょう	P
	揮掌から揮掌（PP）	しゅしょう とうしょう	PP
	揮掌から連掌（PPP）	しゅしょう れんしょう	PPP
	掛掌	かしょう	➡+P
	劈掌托掌から掛掌	ひしょうたくしょう かしょう	↘+P・P
	按掌	あんしょう	⬇+P
	抱掌靠掌	ほうしょうこうしょう	⬅+P
通常K	高蹴腿	こうしゅうたい	K
	端脚	たんきゃく	➡+K
	前掃転身腿	ぜんそうてんしんたい	⬇+K・K
	扁椿脚	へんとうきゃく	↘+K
ジャンプ攻撃	連環脚	れんかんきゃく	ジャンプ上昇中K
	仆腿	ぼくたい	ジャンプ下降中K
背後攻撃	白蛇纏身	はくじゃてんしん	背を向けてP
	旋風脚	せんぷうきゃく	〃 K
	転手	うんしゅ	〃 ⬇+P
ダウン攻撃	跪膝	きしつ	相手ダウン中に⬇+P
	半旋風脚	はんせんぷうきゃく	S+K
	二郎担山	じろうたんざん	⬅↙⬇↘➡S+P
	通天砲	つうてんほう	➡⬇P
	通天砲（中段）	つうてんほうちゅうだん	➡⬇P+K
	独立双勺手	どくりつそうちょうしゅ	⬇↘➡P
コマンド	堤籠換歩	ていろうかんぽ	SS
小ジャンプ	金蛇伏地	きんじゃふくち	Sホールド+➡
投	七星天分肘	しちせいてんぶんちゅう	相手近くでS+P
	背撃盤肘	はいげきばんちゅう	〃 背後からS+P
	双揮掌	そうとうしょう	〃 ➡⬅P
受け投	十字手	じゅうじしゅ	➡↘⬇↙⬅P
	劈山掌	へきざんしょう	十字手から自動
	拘楼採手捶	こうろうさいしゅすい	十字手中P
	封手十字腿	ふうしゅじゅうじだい	〃 K





相手の技を受け流す、各種受け流し系の技。決まるとカッコいいぞ。

使い方が難しいが、連係には入れていきたいトラ・ソバット。



KAEDE

楓・合気柔術 全技コマンド表

通常P	縦拳	じゅうけん	P
	縦拳掌打（PP）	じゅうけんしょうだ	PP
	掌打	しょうだ	➡+P
	手刀斬り	しゅとうぎり	↘+P
	下穿	かせん	⬇+P
	逆手刀斬り	ぎゃくしゅとうぎり	⬅+P
通常K	中段回し蹴り	ちゅうだんまわしげり	K
	前蹴り	まえげり	➡+K
	掃脚	そうきゃく	⬇+K
	膝砕き	ひざくだき	↘+K
ジャンプ攻撃	飛び二段蹴り	とびにだんげり	ジャンプ中K
	飛び正拳突き	とびせいけんづき	ジャンプ中P
背後攻撃	逆横面打ち	ぎゃくおうめんうち	背を向けてP
	返し前蹴り	かえしまえげり	〃 K
	回転脛払	かいてんすねばらい	〃 ⬇+P
	立踵	りっしょう	〃 ⬇+K
ダウン攻撃	朽木踏	くちきぶみ	相手ダウン中に⬇+K
コマンド	猿臂	えんぴ	P+K
	猿臂から裏拳	えんぴからうらけん	P+K・P
	脛払	すねばらい	⬇+P+K
	立て猿臂	たてえんぴ	➡➡P
	鎖骨砕き	さこつくだき	➡↘⬇↙⬅P
	双掌打	そうしょうだ	⬇↘➡P
小ジャンプ	八双飛び	はっそうとび	Sホールド+➡
投	四方投（前）	しほうなげ まえ	相手近くでS+P OR ➡+S+P
	四方投（後）	〃 うしろ	〃 ⬅+S+P
	四方投（極）	〃 きめ	〃 ⬅+S+P 後S+P+K ホールド(離すと投げ)
	膝当裏捨身投	ひざあてうらすてみなげ	〃 背後からS+P
	角落	すみおとし	〃 ➡⬇↘P
	一本捕裏三ヶ条固	いっぽんどりさんかじょうがため	相手近くでS+P+K
	→舟漕	ふなこぎ	一本捕裏三ヶ条固中に⬅↙⬇↘➡P+K
	→舟漕固	ふなこぎがため	舟漕中に⬅↙⬇↘➡S+P
受け投※	一本捕脇固	いっぽんどりわきがため	
	七里極	しちりぎめ	相手の上・中段攻撃と同時に
	首捻	くびひねり	S+Pホールド+⬅（パンチ捕り）
	大外刈足締	おおそとがりあしじめ	OR S+Kホールド+⬅（キック捕り）
	足甲踏腕固	あしこうぶみうでがため	
	片羽眉間割	かたはみけんわり	相手の下段攻撃と同時に
	膝固脚極	ひざがためあしぎめ	S+Pホールド+⬇（パンチ捕り）
			OR S+Kホールド+⬇（キック捕り）

※受ける技にとって取り方が変化

楓・テコンドー 全技コマンド表

通常P	チュモク・ジャブ	P
	チュモク・コンボ（PP）	PP
	バロストレート	➡+P
	ロー・バロストレート	⬇+P
通常K	ハイ・トーリョ	K
	ダブルハイ・トーリョ（KK）	KK
	ネリョ・ストレートヒール	➡+K
	ロー・トーリョ	⬇+K
	ゼロハイトキック	↘+K
	トラ・バックスピン	⬅+K
ジャンプ攻撃	ジャンプ・アプチャキック	ジャンプ上昇中K
	ジャンプ・ヨプチャキック	ジャンプ下降中K
	ジャンプ・ハンデトーリョ	垂直ジャンプ中K
背後攻撃	パルク・エルボー	背を向けてP
	ヨプチャ・ターンキック	〃 K
	ヨプチャ・ターンロー	〃 ⬇+P
ダウン攻撃	パワーヒール	相手ダウン中に⬇+K
コマンド	アプチャ・トゥキック	⬅➡K
	ヨプチャ・サイドキック	➡+S+K
	トラ・ハーフスピン	S+K
	ヨプチャ・ニークラッシュ	⬇+S+K
	フロントロールキック	➡➡K
	エスケープキック	⬇↙⬅K
	ピットロ・ツイストキック	↙+S+K
	トラ・ソバット	⬅+S+K
	コロ・フックキック※	P+K ※蹴り後片足立ち
	コロ・スピンキック※	⬅+P+K
	コロキープ・キック	片足立ちからK
	コロキープ・ヒールキック	片足立ちから➡+K
小ジャンプ	エアロ・ダブルトーリョ	Sホールド+➡
投	レッグスラッシュ	相手近くでS+P
	バック・ステップサマーソルト	〃 背後からS+P
	ステップサマーソルト	〃 ⬅+S+P

マーク・プロレス 全技コマンド表

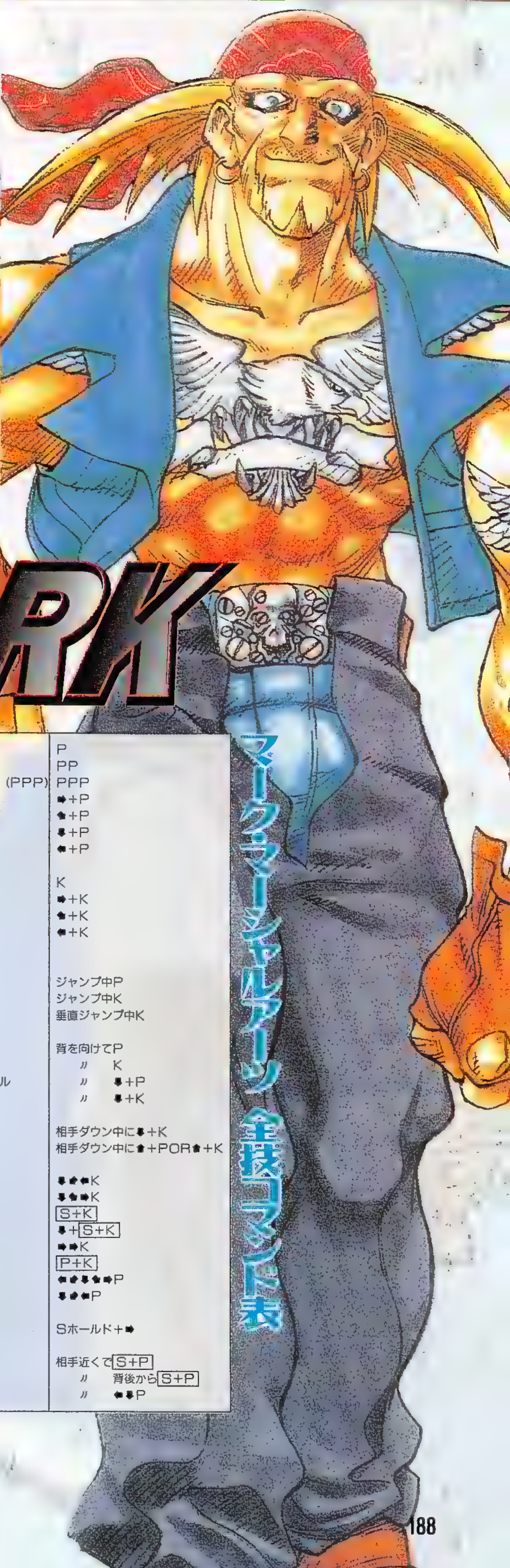
通常P	パワースラップ	P
	ワンツースラップ (PP)	PP
	エルボースマッシュ	↘+P
	ローストレート	↓+P
通常K	ハイキック	K
	ヘビーサイドキック	→+K
	ツイスターキック	↘+K
	ローキック	↓+K
	レバーソバット	←+K
ジャンプ攻撃	ジャンプハンマーダウン	ジャンプ中P
	ミサイルキック	ジャンプ中K
背後攻撃	リバース・ラリアット	背を向けてP
	カンガルーキック	〃　K
	ローカンガルーキック	〃　↓+K
ダウン攻撃	ストンピング	相手ダウン中に↓+K
	ヒップドロップ	相手ダウン中に↑+POR↑+K
コマンド	ダッシュラリアット	→→P
	フラミンゴ・ヘッドバット	[P+K]
	エルボースタブ	←→P
	ライジングチョップ	↓↘→P
	ダブルチョップ	↓↘→P・P
	ハイフロントキック	←→K
	ホイールキック	↓↙←K
小ジャンプ	ダブルハンマープレス	Sホールド+→
投	ハイスピードブレンバスター	相手近くで[S+P]
	ジャーマンスープレックス	〃　背後から[S+P]
	パワーボム	〃　→↓↘[S+P]
	ジャイアントウェッジ	〃　←→[S+P]
	フォワードホールド	↓↘→S
	テイクバック	フォワードホールド中に→←P





テイクバックから決められる、アトミックドロップだ!

シレーヌのヒールスティンガーは、相手をぐりぐり踏みつける。よい感じだ。



マーク・ストリートファイト 全技コマンド表

通常P	サンディエゴナックル	P
	リオグランデダブル (PP)	PP
	メキシカンボーダートリプル (PPP)	PPP
	ミネソタストレート	→+P
	サウスダコタアッパー	↘+P
	モンタナバックブロー	↓+P
	アイダホダブルハンマー	←+P
通常K	ワイオミングキック	K
	ネバダキック	→+K
	アリゾナスライディング	↓+K
	フロリダローキック	↘+K
	アーカンソースピンキック	←+K
ジャンプ攻撃	ニューハンプシャースイング	ジャンプ中P
	ニューメキシコキック	ジャンプ中K
背後攻撃	アラスカスイング	背を向けてP
	ワシントンヒール	〃　K
	オレゴンフィート	〃　↓+K
ダウン攻撃	ユタキック	相手ダウン中に↓+P
	ネブラスカニードロップ	相手ダウン中に↑+POR↑+K
コマンド	ノースダコタスイング	[P+K]
	ノーストゥサウスダコタ	[P+K]・P
	オハイオニーリフト	↓↘→K
	ミシシッピーアロー	←→P
	アラバマチャージ	→↓↘P
	カリフォルニアトルネード	←↙↓↘→P
	テネシータックル	→→[S+P+K]
	ケンタッキーパンチ	テネシータックル後↓+P
	ジョージアチョーク	テネシータックル後↓+K
小ジャンプ	ウィスコンシンハンマー	Sホールド+→
投	バージニアスルー	相手近くで[S+P]
	コロラドスープレックス	〃　背後から[S+P]
	ルイジアナスマッシュ	〃　↓↘→+[S+P]
	テキサスヘッドバット	〃　←↓↙[P+K]

マーク・マーシャルアーツ 全技コマンド表

通常P	スタンジャブ	P
	スロートワンツー (PP)	PP
	コンビネーションアッパー (PPP)	PPP
	エルボーニードル	→+P
	ショートアッパー	↘+P
	スクアトパンチ	↓+P
	ナックルウィップ	←+P
通常K	ウィップキック	K
	サイドキック	→+K
	ヒールスイープ	↘+K
	サイドスピンキック	←+K
ジャンプ攻撃	ジャンプストレート	ジャンプ中P
	ジャンプ・ヒールキック	ジャンプ中K
	ジャンピング・ソバット	垂直ジャンプ中K
背後攻撃	ターン・エルボー	背を向けてP
	タイガーテイルキック	〃　K
	ターン・ローバックナックル	〃　↓+P
	ターン・スイープ	〃　↓+K
ダウン攻撃	ストンピング	相手ダウン中に↓+K
	フットスタンプ	相手ダウン中に↑+POR↑+K
コマンド	ピボット・キック	↓↙←K
	ライジングニーキック	↓↘→K
	ドラゴンテイルキック	[S+K]
	ラッシュキック	↓+[S+K]
	レインボウキック	→→K
	チェリーブロッサムキック	[P+K]
	スリップ・バックブロー	←↙↓↘→P
	アッパーバックナックル	↓↙←P
小ジャンプ	エアロ・スラストキック	Sホールド+→
投	キャプチュード	相手近くで[S+P]
	バックドロップ	〃　背後から[S+P]
	DDT	〃　←↓P

シレーヌ・プロレス 全技コマンド表

通常P	パワースラップ	P
	ワンツースラップ（PP）	PP
	エルボースマッシュ	⬊+P
	ローストレート	⬇+P
通常K	ハイキック	K
	ヘビーサイドキック	➡+K
	ツイスターキック	⬊+K
	ローキック	⬇+K
	レバーソバット	⬅+K
ジャンプ攻撃	ジャンプハンマーダウン	ジャンプ中P
	ミサイルキック	ジャンプ中K
背後攻撃	リバース・ラリアット	背を向けてP
	カンガルーキック	〃 K
	ローカンガルーキック	〃 ⬇+K
ダウン攻撃	ストンピング	相手ダウン中に⬇+K
	フットスタンプ	相手ダウン中に⬆+POR⬆+K
コマンド	ダッシュラリアット	➡➡P
	フラミンゴ・ヘッドバット	[P+K]
	エルボースタブ	⬅➡P
	ライジングチョップ	⬇⬊➡P
	ダブルチョップ	⬇⬊➡P・P
	ホイールキック	⬇⬋⬅K
小ジャンプ	ダブルハンマープレス	Sホールド+➡
投げ	ラウカン・ラナ	相手近くで[S+P]
	バックドロップ	〃背後から[S+P]
	アトミックドロップ	〃背後から⬅+[S+P]
	パワーボム	〃➡⬇⬊P
	シーソー・スルー	〃⬅+[S+P]
	フォワードホールド	⬇⬊➡S
	テイクバック	フォワードホールド中に➡⬅P


隙は大きいが、当たると痛いアラバマチャージ。


とても痛そうな、マーシャルアーツのDDTだ！



SILENE

シレーヌ・マーシャルアーツ 全技コマンド表

通常P	スタンジャブ	P
	スローワンツー（PP）	PP
	コンビネーションアッパー（PPP）	PPP
	エルボーニードル	➡+P
	ショートアッパー	⬊+P
	スクアトパンチ	⬇+P
	ナックルウィップ	⬅+P
通常K	ウィップキック	K
	サイドキック	➡+K
	ロー・スラストキック	⬇+K
	ロー・クレセントキック	⬋+K
	ラウンドハウスキック	⬅+K
	ラウンドハウスクレセント	⬅+K・K
ジャンプ攻撃	ジャンプストレート	ジャンプ中P
	ジャンプ・ヒールキック	ジャンプ中K
	ジャンピング・ソバット	垂直ジャンプ中K
背後攻撃	ターン・エルボー	背を向けてP
	タイガーテイルキック	〃 K
	ターン・ローバックナックル	〃 ⬇+P
	ターン・スイープ	〃 ⬇+K
ダウン攻撃	ヒールスティンガー	相手ダウン中に⬇+K
	フットスタンプ	相手ダウン中に⬆+POR⬆+K
コマンド	ピボット・キック	⬇⬋⬅K
	ライジングニーキック	⬇⬊➡K
	ヒールスイープ	⬇+[S+K]
	ドラゴンテイルキック	[S+K]
	アキュート・キック	➡⬇⬊K
	レインボウキック	➡➡K
	チェリーブロッサムキック	[P+K]
	チェリーズ・コンビネーション	[P+K]K
	スリップ・バックブロー	⬅⬋⬇⬊➡P
	アッパーバックナックル	⬇⬋⬅P
小ジャンプ	エアロ・スラストキック	Sホールド+➡
投	キャプチュード	相手近くで[S+P]
	バックドロップ	〃 背後から[S+P]
	アームブレイカー	〃 ➡⬅P
	ヘヴンリィスマッシュ	〃 ⬅+[P+K]

シレーヌ・空手 全技コマンド表

通常P	上段突き	じょうだんづき	P
	二段突き（PP）	にだんづき	PP
	中段突き	ちゅうだんづき	➡+P
	天空突き	てんくうづき	⬊+P
	しゃがみ正拳	しゃがみせいけん	⬇+P
通常K	上段回し蹴り	じょうだんまわしげり	K
	連蹴り（KK）	れんげり	KK
	下り連蹴り（K↓K）	くだりれんげり	K⬇K
	中段横蹴り	ちゅうだんよこげり	➡+K
	下段回し蹴り	げだんまわしげり	⬇+K
	水面蹴り	すいめんげり	⬊+K
	上段後ろ回し蹴り	じょうだんうしろまわしげり	⬅+K
ジャンプ攻撃	飛び前蹴り	とびまえげり	ジャンプ上昇中K
	飛び横蹴り	とびよこげり	ジャンプ降下中K
	飛び正拳突き	とびせいけんづき	ジャンプ中P
背後攻撃	逆水平打ち	ぎゃくすいへいうち	背を向けてP
	上段後蹴り	じょうだんうしろげり	〃 K
	下段水平打ち	げだんすいへいうち	〃 ⬇+P
	返し足払い	かえしあしばらい	〃 ⬇+K
ダウン攻撃	正拳落とし	せいけんおとし	相手ダウン中に⬇+P
コマンド	旋転浴びせ蹴り	せんてんあびせげり	⬅➡K
	飛燕蹴り	ひえんげり	⬇⬊➡K
	陰陽蹴り	いんようげり	[S+K]
	虚空撃	こくうげき	➡⬇⬊P
	関節蹴り	かんせつげり	⬇+[S+K]
	中段回し蹴り	ちゅうだんまわしげり	⬇⬋⬅K
	追い突き	おいづき	⬇⬊➡P
	二星撃	にせいげき	追い突き中P
	三星連撃	さんせいれんげき	二星撃中⬇⬊➡K
	切り返し蹴り	きりかえしげり	Sホールド+K
	蹴り振り向き	けりふりむき	K後すぐにS
小ジャンプ	百舌鳥蹴り	もずげり	Sホールド+➡
投	衝波	しょうは	相手近くで[S+P]
	裸絞め	はだかじめ	〃 背後から[S+P]
	逆一本背負	ぎゃくいっぽんぜおい	〃 ➡⬊⬇⬋⬅P

上級モードの３つのステージをクリアすると…

プロップサイクル

PROP CYCLE

©㈱ナムコ

でっかいパチンコで大空へ!
いざ浮遊大地「ソリター」へ!

担当：元チャリンコ暴走族　ずるずる

ようこそ浮遊大地「ソリター」へ

大地を元に戻すため、大空へ飛ぶ!!

上級、ストーリーモードで3つのステージをクリアするといよいよ「ソリター」へ行くことができる。その過程は、1つ目のステージを1000ポイント、2つ目のステージを1500ポイント、3つ目のステージを2000ポイントでクリアしていけばいいというもの!

だがその道のりはやさしいものではない。とくに3つ目のステージ。2000ポイントというと、全部のバルーンを割って超すぐらいのポイント。少しでもミスると…行けなくなっちゃうのだ!

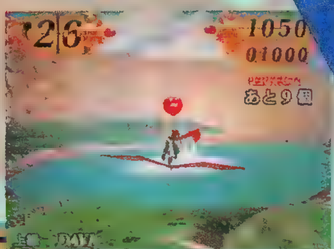
そんな先にある「ソリター」を今回はどど〜んと紹介しようと思う（攻略付きで〜）。

まずは「ソリター」がどんなものなのかをここの2ページで見ていくとしよう。

空高いところでの飛行、怖い人もいるんでない?



クリフロック

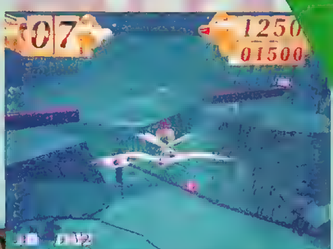


「太陽」形（地上では円）で切り取られて!



村に立っていた柱が太陽のイメージを作っている。回ってるぞ!

ウインズウッズ



「星」形に切り取られているのがわかる!



よくもまあこんなにきれいな形で〜と思うぐらいな地形が空に!



3つのステージをクリアすると「ソリター」のある空へ「大パチンコ」を使って飛び立つ―人間、大丈夫？

思いきり引かれたゴムが弾けると「バシューン!!」と音を立てて大空へ！その速さは想像を絶する！

大空へ発射された「君」はあっという間に点になるほど。はるか高いところにある「ソリター」へ！

打ち出された「君」は、横からのアップの映像になり、上昇コースから「ソリター」の高さへ合わせ水平飛行へ。

全部取れれば…





思いきり急降下！でもどんなに下に行っても墜落しない。なぜ？

画面の視点が少しずつ「君」の後ろに変わると、さあ「ソリター」ステージのスタート！

ここでは1回のチャレンジしか許されない！

コンティニューはなし。とにかく時間内に全部割ることが「君」の使命だ！

全部割って、元の地上へ戻してやろう！

インタスターン



ここは「三日月」形。メカニカルなのも！



ま～たよくこんな形で切り取れること！戻って機能するのかしら。

全部取れば真のエンディングが!!

浮遊大地「ソリター」

最終ステージであるこの「ソリター」へ来る手順は前の2ページで紹介したので割愛させていただく。

いよいよ「ソリター」への飛行へ入るー

この「ソリター」は、地上からはるかに高いところにあるステージ。地上にぶち当たるような墜落や、まわりの高い壁にぶつかることはないー

ここでは思いのまま飛び回ることができるーしかしこれは逆にいうと自由すぎてどこへ行っていいのかわからなくなることも意味する。

まずは頭の中に3つの大地の位置をインプットー



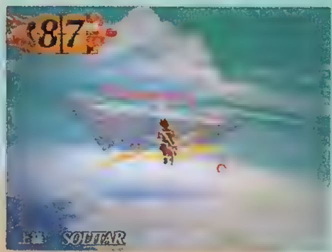
「ソリター」ステージが始まる。大空へ出るぞ！

どっちにどの大地があるのか、またその高低差は?それがわかっていないと本当に迷子になるぞー(マジでマジで)

さ～て用意はいいかな、それじゃあ、いこうー



3つの大地が大空に！位置をまず覚えよう。



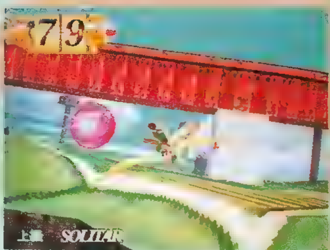
スタートしたら右手にある星形の大地を目指そう。

「ソリター」ステージが始まるとまず目に入ってくるのは右に星形、中央に三日月、左に太陽という配置。その上や下、左や右にバルーンが散らばっている。

このバルーンは、個々が動き回ることはないが、その配置は数パターン存在し、暗記が必要となってくる。

さてスタートしてそのまま放っておくと直進してしまうが、まずは一番近くにある大地、右の星形から割りに行く。

星形の大地の上や下にバルーンが存在する。まず手をつけるのは上。上を2周する形で割っていき、次の大地、太陽へ向かう。下側にあるのは、あとで戻ってくるときに割る(下にないこともあるぞー)。



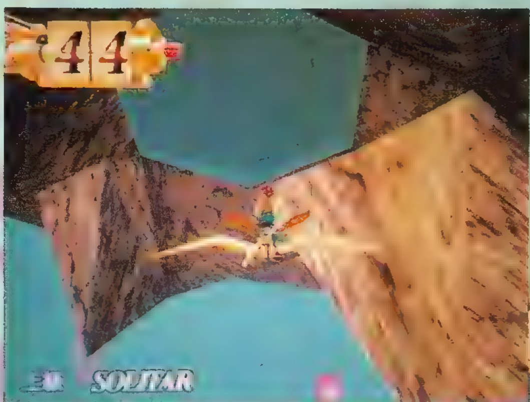
星形の大地の上！遠くからバルーンの位置をチェックしていく。



上にも下にもバルーンがあることを忘れるな。

太陽の大地へは、少しずつ降下をしながらとなる。その降下をしている最中に、見える範囲でバルーンを確認していく。

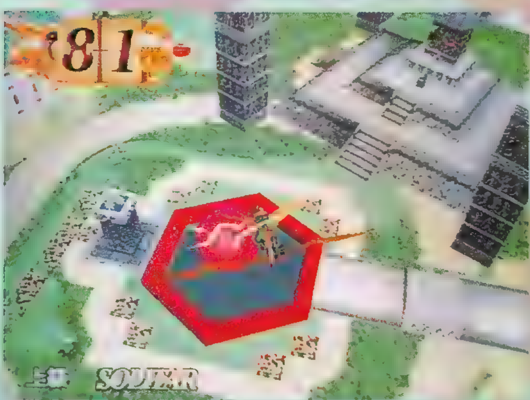
確認したらまず割りに行くのは太陽の大地の外側からだ。外周をぐるりとひと回りしながら割り、1周したら中心部へ。



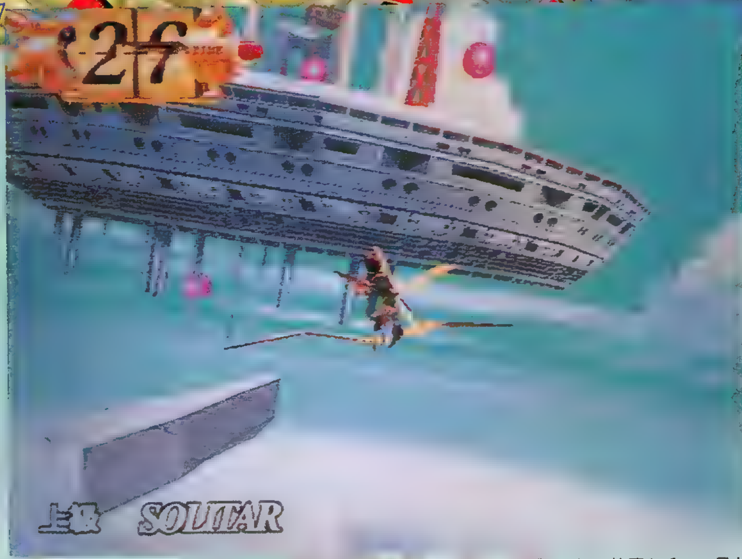
太陽の大地の下から入ると…、



太陽の中央に穴が！上へ抜けられる。



逆に上からだって穴に入れる!?



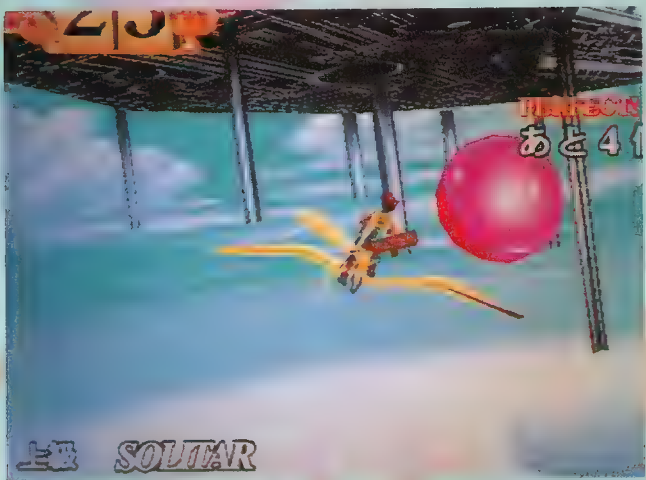
三日月の大地はメカメカしい。バルーンの位置をチェック！

真ん中に一つバルーンがある。パターンによっては、その上にもう一つあることもある。運が悪いときは、この大地の下側にあることも。その辺を忘れないようにしたい。
中心部のバルーンを割ったら三日月の大地へ。そこからは少し上昇する形になる。



星形の大地から直接来るとこのように見える。

三日月の大地を目指すとき、その大地の下側が見えるはず。
その部分にいくつかのバルーンがあるはずなので、まずこれから割っていく。これを完了したら三日月の上側へ。
上へ回るとくるくる回る機械の中央部に一つ、パターンによってはそのまわりにバルーンがさらにある。
くるくる回る羽根にぶつからないように気をつけてその中央へ。それを割ったら次へ。
運のいいパターンならこれで全部割り終えることが可能。だが、さっきも書いたが、太陽の大地の下側にあるようなときは、この三日月の大地のバルーンを割ってから探しにいくことになる。
さてその運の悪いときのパターンであるが、まずは星形の大地の下側から。
三日月の大地のバルーンを割り終え、星形の大地のほうを見てみると…おやまあ、星形の大地の下側が見えるではありませんか！これです！ここでその下側にあるバルーンを発見するのですーいざ！
漕いで漕いで星形の大地の下側のバルーンを割る！これでめでたく完了！ならいいんだが、これでも残っているときは太陽の大地の下側にあると思っていい。そしたらそこへ向かうのみーいざー！
これで多分大丈夫なはず。
見失うと大変なので、できるだけ大きく動いておき、迷子にならないようにしたい。
ゆっくり小回りしてウロウロするよりは、高速で動いているほうがミスはしにくいと思う。あとはぶつからないようにすることだ！



三日月の大地の下のバルーンを割る。そのあと上へ。



三日月の上にもある。障害物があるぞ！注意して近づこう。



あと2個！これを割って中央部へ！

迷子にならなければ…立体マップを頭の中に！

このステージに来られる人はもうすでにかなりに腕利きなので、変なコントロールミスはそうそう起きないと思う。でも下がないこのステージ。やっぱり慣れるほうがいい。過信せず、しっかり暗記しよう



ガーン！最後の1コが取れずに失敗！へったくそ〜っ！



まずは手始めにワイリーを追え!

ROCKMAN 2 THE POWER FIGHTERS

このゲームのポイントは、前回までの記事で説明したように、各ボスの弱点を見極めることだ。比較的簡単なワイリーを追え!のコースからいってみる。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

弱点を知りしものがロックマン2を極める

さてさて、今回からいよいよ本格的に攻略していくのだが、このゲームを楽しくプレイするためには、やっぱり敵の弱点システムをちゃんと理解しておかないといけないだろう。

前回などにもさんざん説明したように、ロックマンの各ボスたちには、かならず一つずつ、決められた弱点が設定されているのだ。

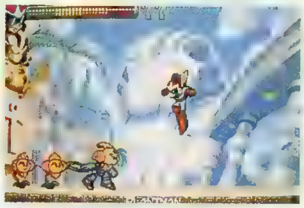
この弱点とは、各ボスを倒したときに得られるチェンジアイテム（Cボタンでチェンジするアイテム）に対応していて、**このボスはこの武器に弱い**というのが設定されているのだ。

この弱点は、だいたいボスの属性によって決めてあるようなので、ちょっと考えればだいたい分かるようになっているのもポイントだ。

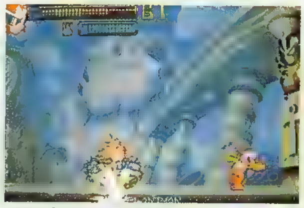
たとえば、植物のボスであるプラントマンなどは、炎の属性を持つアイテム、つまりヒートマンのアトミックファイアに弱い、といった感じ。

なので、各コースをプレイしていく上で重要なのは、各ボスの弱点を全部覚えて、一番効率の良い順番で、各ボスを攻略していくのが、一番良いプレイ方法と言えるだろう。

苦手なボスから順番にやっつけていき、最後のほうは弱いボスを持ってくるのが基本方針。なおかつ弱点も知り尽くしていれば、もう怖いものナシ−万全の態勢で挑もう。



プラントマンは植物だから…、



やっぱり炎に弱い。といったカンジで弱点がある。

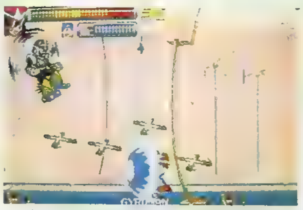
使用キャラクターを決めてみよう

今回からの攻略は、基本的には「ブルース」を使用した場合の攻略になっている。

なぜ、ブルースなのか?というと、何といっても、お助けキャラクターが一番使えるキャラだからである。

ブルースのお助けキャラ、ビートは、一定時間有効なバリアになってくれるのだ。

この間の自機は完全無敵。チェンジアイテムはこの間使えないが、完全無敵なので、チャージショットをがんがん当てていって、一気に勝負をつけられる強力キャラだ。



お助けキャラクターのビートは完全無敵!使えるぞ。

デューオもこれと同じお助けキャラが使えるが、いかんせんキャラクターの判定がデカイ（ような気がする）のと、必殺技が使いにくいのが難点（これも好みによるが）。



デューオは通好みのキャラクターかな?

まあ、基本的には全キャラ共通のパターンで書いていくつもりだが、私のオススメのキャラクターは、ズバリ"**ブルース**"だ。

まずは、クリアしたかったらブルースでやって、慣れてきたら他のキャラクターも使ってみるといいだろう。フォルテも、ダッシュの使いにくさを克服すれば、意外と強そうなキャラクターだぞ。



フォルテのダッシュには慣れないとキツイね。

これがワイリーを追え!コースのボスの弱点だ!

ここでは、今回攻略するワイリーを追え!コースの、登場する全ボスの弱点を、攻略に入る前に公開してしまおう。

この弱点をすべて暗記しておくだけで、プレイが50%は楽になることは請け合いだ。クリアしたかったらこれを覚えておこう。

ボス	もらえる武器	弱点となる武器
シャドーマン	シャドーブレード	ケンタウロスアロー
プラントマン	プラントバリア	アトミックバリア
ジャイロマン	ジャイロアタック	プラントバリア
ケンタウロスマン	ケンタウロスアロー	ジャイロアタック
バブルマン	バブルリード	シャドーブレード
ヒートマン	アトミックファイア	バブルリード
マッドグラインダー	—	ケンタウロスアロー
ワイリーマシーン	—	バブルリード
Dr.ワイリー	—	シャドーブレード

後半の3人は、前半の6体のボスを倒すと出現してくる、ボスキャラクターたちである。この3体のボスキャラにも、当然弱点はあるのだ。

まずは、この表を見ながら、どのボスから倒していくか戦略を考えてみよう。

とりあえずは、ここではオススメパターンを紹介していくが、この方法よりも良いパターンがあるかも知れないので、各自で自分なりの順番を考えていくのも、面白いと思うぞ。

これがワイリーを追え・一人のオススメパターン

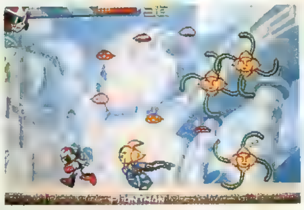
1 ヒートマン ← 2 プラントマン ← 3 ジャイロマン ← 4 ケンタウロスマン ← 5 シャドーマン ← 6 バブルマン

この順番が、とりあえず私のオススメパターンだ。今回の攻略はこの順番でプレイした場合について攻略していくぞ。

なぜこの順番になるのか説明すると、まず、このコースで強いと思われるボスから順番に倒していくのが順当だと思う。

なので、まず前半6体のボスの中で強いボスを探す。

そこで挙げられるのが、プラントマンとジャイロマンだろう。プラントマンが発狂したときのザコラッシュは、死ぬほどキビシイ。

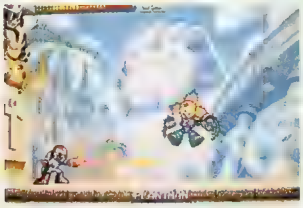

プラントマンはザコをたくさん出してくるとキツイぞ。

シャドーマンもキツイのだが、弱点さえ覚えていれば、なんとかなるレベルなので後回しだ。

なので、プラントマンを最初のほうに持ってくるのだが、1番めにもってくるよりも、2番めにして、弱点となる武器で攻撃したほうが効率がよい。

で、ヒートマンを1番めに持ってきて、プラントマンの弱点であるアトミックファイアを入手してから、2番めにプラントマンを持ってくるという訳。

そのあとは、プラントバリアが弱点のジャイロマン、ジャイロアタックが弱点のケンタウロスマン、ケンタウロアローが弱点のシャドーマン、といった具合に、弱点のアイテムを取った順にボスを倒していくカンジだ。あとはそれぞれのボスの攻撃のパターンを覚えて、それぞれの攻撃に対応していけば良い。


強いボスから順番に倒していくのが基本だ。

まずはこの順番どおりにプレイしてみよう。

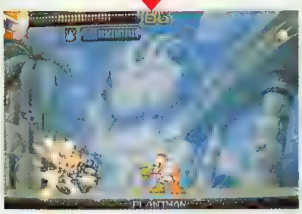
続いては、各ボスに対しての対応方法を順に見ていこう。

各ボスキャラ対策

ここからは各ボスの対応策に入るのだが、まず一つ覚えておきたいことがある。

各ボス戦に入る前に、チェンジアイテムを持っている場合は、ラウンドが始まる前にそのチェンジアイテムを装備することができるのである。


ラウンド開始前から武器をスタンバっておけば…、


開始して、すぐに速攻もできる。

これをちゃんと知っていれば、そのボス戦が始まった瞬間から弱点のアイテムで攻撃できるから、いわゆる速攻も可能だ。

ラウンド開始直後からチェンジアイテムを使っていきたい場合など、これは知っておきたい。

VS ヒートマン

こいつは初めのボスなので、別にこれといって注意することはない。

始まったら、すぐにため撃ちを撃って転がして、あとはため撃ちを連発していってやっつけよう。

ヤツの攻撃で注意するのは、炎の攻撃と、体当たり攻撃の2つ。

炎の攻撃は、それ単体では怖くないのだが、炎が画面にいつまでも残っているので、ヒートマンが移動してきて追い詰められる恐れがある。


端に詰められたら、三角跳びで反対に逃げよう。

端に追い詰められたら、引きつけつつ三角跳びで反対側に逃げよう。

なるべく端に追い詰められないように、ため撃ちでヤツを吹っ飛ばして、常にヤツを画面端に追い詰めるようなカンジで戦えればベストだ。

VS プラントマン

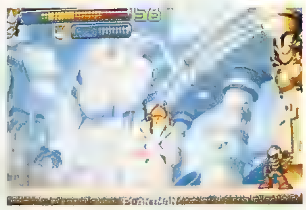
2人めは、プラントマンだ。コイツは手強いので、チェンジアイテムで一気に攻撃したいが、初めっから使っていくと、すぐになくなってしまうので、**ヤツに何発かため撃ちを撃ち込んでから**、チェンジアイテムの**アトミックファイア**を使っていくようにしよう。


ヤツに3～4発撃ち込んでから、アトミックファイアで行く。

大体3～4発ため撃ち（もちろん一番威力の大きいもの）を撃ち込んでやると、ヤツはザコを出してくる。

ヤツがザコを出してきたら、まずザコを処理して、続いてアイテムをアトミックファイアにチェンジする。


ヤツがザコを出してきたら、そろそろアイテムチェンジだ。


直接じゃなく、炎の柱を当てると効果的。

変えたら、ヤツに炎の柱が当たるように、アトミックファイアを連発しよう。

ちゃんと外さないように撃ち込めば、アトミックファイアが切れる前に、ヤツにトドメを刺せるはずだ。

ヤツは時々飛び跳ねたり、バリアを張ってくるので、アトミックファイアを無駄使いしないようにしよう。

VS ジャイロマン

3人めには、ジャイロマンを選択する。

あまり関係ないが、ボスの選択画面のときに、ボタンを連打していると、間違って違うボスを選択してしまいがちである。

このような単純なミスで、せっかくの計画が台無しになってしまうので、ボス選択のところは十分注意。

さて、ジャイロマンだが、このボスは、さっき手に入れたプラントマンから入手した**プラントバリア**が超使えるぞ。

ボス戦が始まる前から、チェンジアイテムをプラントバリアにスタンバッておいて、ラウンドが始まったら、すぐにプラントバリアを付けて攻撃を開始しよう。

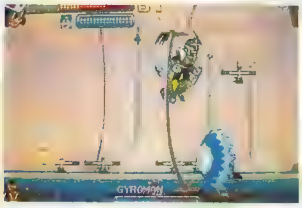
ここで一つ注意したいのは、

プラントバリアは飛ばして攻撃するのではなく、バリアにして付けたまま、**体当たりして攻撃する**、ということ。
ヤツはプラントバリアが弱点なので、プラントバリアで体当たりされると、吹っ飛んで転んでしまうのだ。
1回ヤツを吹っ飛ばして転ばせたら、あとは画面端でヤツの起き上がりにプラントバリアを重ねるようにしてやるだけでよい。
ヤツは起きあがった直後にバリアをくらって、また吹っ飛んで、を繰り返すので、ほとんどハマってしまうのだ。これはやっていて気持ちがいい。
ときどきヤツの起き上がりと同時にジャイロアタックをくらうが、大して痛くないので、気にせずバリアを重ねてあげよう。
バリアが切れたら、すぐに次のバリアを張るようにしないと、ヤツに逃げられる場合があるぞ。逃げられたら、なるべく速く再びバリアで吹っ飛ばすようにしよう。
お助けアイテムが出たら、取ってトドメを刺そう。取れなくても、プラントバリアだけでヤツは虫の息だから大丈夫だろう。


始まる前からプラントバリアをスタンバっておいて…、

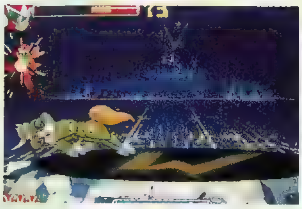

始まったら、ジャイロマンに体当たりして攻撃しよう。


端に詰めたら、あとは起き上がりをハメるだけ！

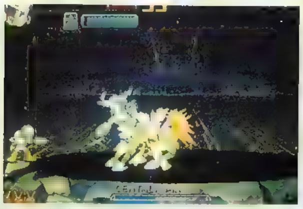

お助けアイテムが出たらもう勝ったも同然。

VSケンタウロスマン

ケンタウロスマンは、モードが変わるまではそんなに怖くないヤツだ。なので、モードが変わるまでは普通のチャージショットで攻撃して、モードが変わったら、弱点の武器、**ジャイロアタック**で攻撃していくようにしよう。
初めのモードのヤツの攻撃は、斜め下の方向に3連射する弓矢と、時々くるロングホーンでの体当たりだ。
弓矢のほうは、ヤツをなるべく近づけないように、チャージショットを連続して当てていき、ヤツとの間合いを常に保っておくことが重要。間合いさえ保っていれば、弓矢はジャンプするまでもなく、かわせるであろう。
体当たりは、これも間合いさえ保っていれば、来たのを見てから三角跳びで簡単に回避することができる。この攻撃は当たると痛いので、常に注意して戦いたい。


時々来る体当たりには注意しよう。三角跳びだ。

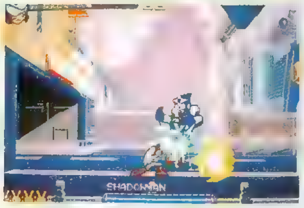
さて、ヤツのモードが変わったのを確認したら、すぐさまアイテムをジャイロアタックにチェンジして、一気にカタをつけよう。
モードが変わると、ヤツは長刀で切りつけてくる攻撃をやってくる。この攻撃は見てから避けることは不可能なので、この攻撃をされないように、ヤツにダメージを与え続けないといけない。
ジャイロアタックを連射するのだが、ヤツはちゃんと反応してガードするから、ヤツのをガードが解けたところを狙うように、タイミング良く、ポン、ポン、ポンと、3発ずつ的確に当てていこう。
3発当たるとヤツは吹っ飛ぶので、吹っ飛んだらまたヤツの起き上がりに、ポン、ポン、ポンとジャイロアタックを撃つ。この繰り返し。
無駄なく当てていけば、これだけでヤツにトドメを刺せるはずだ。

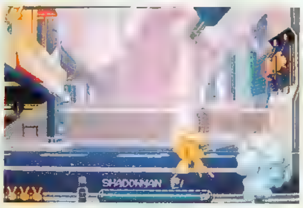

モードが変わったら、ジャイロアタックでトドメを刺そう。

VSシャドーマン

シャドーマンは、すばやい動きと、当たるといたい手裏剣が嫌な相手だが、こいつはモードが変わるまでは、実に簡単な攻略法がある。
それは、必殺技を当てていく方法。必殺技を当てると基本的にボスは吹っ飛んで転ぶので、これを利用して画面端でハメてしまうようにするのだ。
ラウンドが始まるまでにため撃ちを溜めておき、ラウンドが始まったら、何も考えずにすぐに**ブルースストライク**をヤツに当てよう。
当てるとヤツは吹っ飛ぶので、再び溜めながら、ヤツを追いかけて画面端に行く。
そして、ヤツが一回煙に巻かれて消えてから、再び登場するところに、またブルースストライクを当てる。他のボスにはため撃ちの溜め時間が間に合わないのだが、このボスは煙に巻かれる時間の分、溜める余裕があるのである。なんとも間抜けなヤツ。

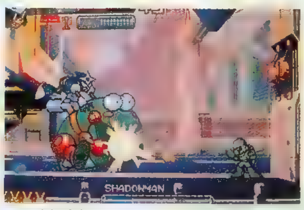

ラウンド開始前から溜めておいて…、


始まったらすぐにブルースストライクを当てよう。


転ばしたら、端に追い込んで…、


消えて現れたところに、再びブルースストライクだ！

これを連続して当てていけば、これだけでボスのモードが変わるまではOK。必殺技を当てていくので、回復アイテムも出てきてくれて、一挙両得なカンジ。
でもって、ボスのモードが変わってカエルが出てきたら、いったんヤツから離れて、アイテムを**ケンタウロアロー**に変えよう。
ここで、大抵はお助けアイテムが登場する。お助けアイテムが出たら、取って、無敵時間の間にチャージショットを当てまくって、ボスにダメージを与えよう。お助けアイテムが出れば、もうこいつはもらったも同然だ。


モードが変わったら、ケンタウロアローに変える。


お助けアイテムが来たら、取ってチャージショットを当てよう。

お助けアイテムが取れなくても、普通にケンタウロアローを連続でヤツに当てているだけでも、十分にヤツを倒せるので、焦らずに戦おう。
ヤツの火炎放射攻撃は、当たると3ダメージくらい奪われるので、当たらないように注意したい。これが怖いので、ケンタウロアローを当てるときは、常にヤツと画面端対端の状態になるようにして戦いたいぞ。

VSバブルマン

さすがに最後に持ってきただけあって、比較的弱いバブルマンも、ここでは結構強いボスになっている。

とにかく体力が多いので、持っているアイテムすべてを駆使して戦おう。初めのほうはチャージショットやジャイロアタックを使ってヤツにダメージを与えて、ヤツのモードが変わってきて動きが激しくなったら、弱点の**シャドーブレード**で攻撃していこう。

ここで注意したいのは、ヤツの体当たりと、ヤツがばらまくカニのザコ。特にザコは注意して、出てきて下に降りてきたら、最優先で倒していきたい。



モードが変わったら、シャドーブレードにする。



ザコが降りてきたら最優先で破壊したい。

シャドーブレードを当てていくときは、ケンタウロスマンのときと同じように、連射せず、ポン、ポン、ポンとタイミング良く当てていくようにするといい感じだ。

VS マッドグラインダー

こいつはボスクラスの敵なので、ちゃんと攻撃パターンを覚えていかないときついぞ。

まず、ヤツに攻撃する武器は、初めのほうはジャイロアタックやシャドーブレードを連射してダメージを与えよう。ヤツのダメージポイントは頭なので、頭を狙って攻撃すること。

この2つの武器が切れたら、こんどはヤツの弱点である**ケンタウロアロー**で攻撃するようにしていくと、比較的楽に倒せるぞ。

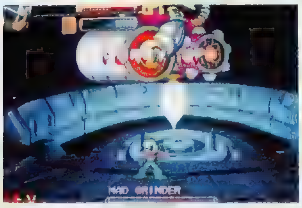


コイツの弱点はケンタウロアローだ。これでいこう。

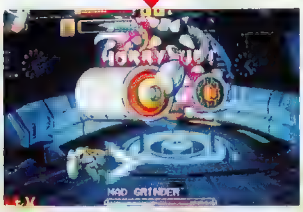
で、コイツの攻撃は、頭から飛ばしてくるカッターと、口から出す炎の塊が主体。

基本的に画面端に追い詰められないようにしながら、奴がカッターや炎を出してきたら避けていく。カッターは一定の軌道を描いているのでジャンプでかわせば問題なし。炎はプレイヤーを狙っているので、良く見てジャンプでかわそう。

あと、こいつはときどきジャンプして、プレイヤーを狙ってジャンププレスしてくる。この攻撃は、自機を誘導して落ちてくるので、画面の真ん中辺でボスを引きつけて、タイミング良く**"手前に"**スライディングで避ける。



ヤツが飛んだら、真ん中で引きつけて



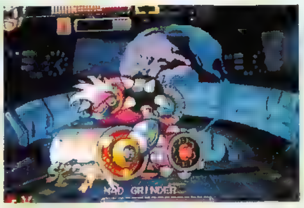
タイミング良く、スライディングで手前に逃げよう。

引きつけが甘いと失敗するし、タイミングを誤ると落ちてきてくらってしまう。ちゃんと覚えて対応していきたいぞ。

さらに、コイツの攻撃で、プレイヤーのほうにズンズン迫ってきて、プレイヤーをプレスしにくることがある。

これは、これまた引きつけてから、三角跳びで一気に反対側に逃げればOKだ。これも三角跳びに行くタイミングがちょっとムズいので、慣れよう。

あとは、タイムアップに注意しながら、落ちついて戦っていけば、負けることはないだろう。



この押しつぶしにはやられないように。三角跳びで逃げよう。

VS ワイリーマシーン

最後の大ボスは、このワイリーマシーンだ。

このボスは、本体からの攻撃は弾を連射してくるのと、モードが変わってからのレーザーだけに注意していけば、あとはザコがライバルなだけだ。

このボスの弱点は、意外な所で**バブルリード**。始まったらすぐにこのアイテムで攻撃していこう。

動き回るザコは無視して、ひたすらボス本体に、バブルリードを当てる。バブルリードを当てるとボスは吹っ飛ぶので、ボスが回復してくるところにまたバブルリードを当てていくようにすれば、結構ハマってくれる。

ザコが邪魔だが、うまく避けつつジャンプしてバブルリードを当てよう。時たまザコのブーストアタックにやられるが、やられてもくじけずにボスのほうを優先して攻撃すること。



ザコを避けつつジャンプしてバブルリードだ。



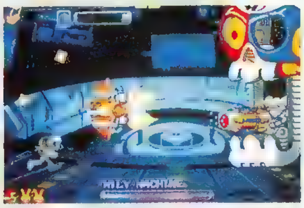
ボスが復帰したところに、再びタイミング良くバブル。慣れよう。

バブルリードがなくなるとキビシイので、途中で**アイテム回復**が出たら、**絶対に取りにいきたい**。ここで補充できると、このボスは非常に楽だ。

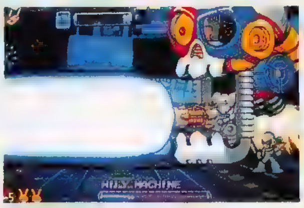
もしバブルリードがなくなったら、ジャイロアタックや、チャージショットなどで粘ろう。ボスの通常弾の攻撃に注意しながらジャンプショットだ。

ボスのモードが変わると、ボスがたまに口を開いてレーザーを出す構えを見せる。

このレーザーは、正面では絶対に避けられないので、この構えが見えたら、すぐにスライディングで、**ボスの下のほうに潜り込んでしまう**と良い。



モードが変わってから、ボスが口を開いたら注意！



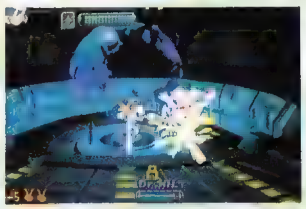
レーザーが来る前に、スライディングでボスの下に入り込もう。

このボスはかなりの慣れと、アクションセンスが必要なので、あとは練習して慣れるしかないだろう。でも、ハマってしまえば楽勝だ。

VS ワイリー

最後のさいごは、ワイリーとの一騎打ち。これは逃がしてもOKだが、逃がすと真のエンディングは見ることができないぞ。

コイツの弱点は**シャドーブレード**なので、コイツが出現したら、すぐにアイテムをシャドーブレードに変えてスタンバろう。



弱点はシャドーブレード。確実に当てていかなきゃダメだ！

ただし、ここで注意したいのは、このときのアイテムは、前のボス（ワイリーマシーン）のときから継続されているのだ。なので、ワイリーマシーンのときにシャドーブレードを使ってしまっていると、ここで使えなくなってしまうぞ。注意したい。

チャージショットでも、シャドーブレードと同じぐらいのダメージを与えることができるが、チャージショットは1発しか出せないから、外すと痛い。やはり連射の効くシャドーブレードが良いだろう。

コイツは、出てくるところを**1回でも撃ちのがす**と逃げてしまうので、自分の反応速度を高めて、すばやい対応で臨もう。ここが最後の勝負だ！

コイツを倒しても逃がしても、これで一応このコースのエンディング。おつかれさまでした。



冬に向けて特訓だぁ〜!

アルペンサーファー

©㈱ナムコ

意外と難しい?真っすぐ滑ることと、曲がることをまず覚えるぞ!

担当:するする

これで今年の冬はバッチリだね!



冬に向けて今大ハヤリのスノーボードをゲームにしたアルペンサーファー」に熱中してはいかがでしょう?



ここ数年で爆発的な人気になった冬のスポーツ、スノーボードだが、ゲームにもいよいよ登場。スキーと比べるとプレイヤー層が若いので、前作以上の盛り上がりが期待できそう。さーてワシら年寄りもこれで若返るってか。

ちゃんとデモシーンも見ましょう!

なにはともあれまずは操作方法から。スポーツは形から入らにゃー!

このゲームの遊び方は、デモ画面で表示してくれているので、これを見逃さないこと。ボードの上に乗って左右に振る。エッジを立てれば鋭くターンすることができる!

さーてゲレンデへ出るか!







どうやってターンする?

もう少し操作について詳しく書こう。

実際に振ったとき、エッジングしたときの絵が左。

振るだけではターンは大きくなってしまう。エッジを立ててあげると、このようにより深くターンができる。



こんな風に。ただスライドさせるだけだとエッジは効かない。



このように傾けるとエッジが効いて鋭いターンを可能にする。

初級 フリー滑走 (旗門なしモード)

初めてボードをやるという人もいると思う（ほとんどがそうかな）ので、まずは初級旗門なしの設定で滑ることにしよう。

攻略1回目ということもあるので、まずは下まで降り切ることを目標とする。そのために必要なことは、急な振り、エッジングをなるべく抑えるようにすること。ゆっくり振り、エッジを立てることができるようにする。これを可能にするには、しっかり手でバーを握ること！



コースの展開は、このマップでわかる？



GO！でスタート。とりあえずスピードが出るまで直進だ！



スタートしてすぐ左に！さすがナムコ！

バーをしっかり握っていれば、多少上体のバランスが崩れても腕で立て直すことができるからだ。



加速してジャンプ！エッジを立てると…、

バランスが取れるようになれば上達は早い！

初級旗門なしコースは、コース幅も広く、そんなにきついカーブはないのでコースの真ん中を滑るようにすれば、接触するミスを防ぐことができる。

あとはジャンプ。最初はコースなりに滑っていく中でその延長上、無理なくジャンプ台に入れるときのみ使うようにする。やり込んでいく中でコースを覚え、ジャンプ台の位置を覚え、エキサイティングなジャンプをしていこう。



ジャンプでそのまま真っすぐ飛ぶと…こんな風になる！



手スリの上を滑ったときのリプレイが見られる。ちょっと難しい。



ゴールのところにもジャンプ台がある！

まずは操作に慣れること。これがクリアできれば手スリや倒木の上にも乗りに行けるぞ！

足慣らしは「春」「夏」から!

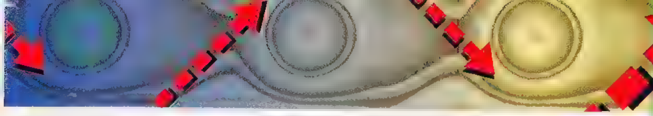
SIDE BY SIDE

サイド バイ サイド

©TAITO CORPORATION

マシンを走らせることと、コントロールするテクニックをこの2コースで養おう!

担当：ずるずる



まずは安全運転で走るべし

この「サイドバイサイド」をプレイする上で注意することは、意外なほどに軽い（パワーステアリング効きすぎってやつ?）ため、力を入れすぎると予定している以上にマシンが横を向いてしまうということ。

ハンドルが軽いので力を入れずにできてしまいそうだが、それは少し考え直すほうがいいだろう。なぜなら微妙なコントロールをする際、ミリ単位でハンドルを切り込んでいくでしょう?そんなとき、軽く握れます?でしょう!

しっかりコントロールするには、まず適度な緊張感を腕に与えること。そして急ハンドルをしないようにし、走る。あとはオーバースピードに気をつける。安全運転、命!



まず走るにはコースを覚えることから。やさしいところからね。

初級コース「春」

まずはこのゲームに慣れるために一番やさしいコース「春」を走るとしよう。

コースを決めたらマシンだ。最初はパワーのないマシンを選び、コースがどんな風なのかをチェックしていく。選ぶなら、AE-86か、シビックといったところか。

1、2カ所きつい部分があるが、ほとんど全開で走れる。コースがわかったらペースアップのため、ハイパワーのマシンを選ぼう。ハイパワー、トルクフルのスープラだ!

まずスタート。全開のままスタートをするとホイルスピンをして数台に抜かれてしまうので、レッドゾーン手前に合わせ、GOで踏み込む!



とにかく走りやすい。腕を磨くところだ。



すごく緩いカーブなので、切りすぎて壁にぶつからないように。

スタートしたら道なりに進む。緩い右、左とインベタで走り、次の右を、やや強引にハンドルを切りつつインへ入り、ふくらむのを抑えたら、きつい右カーブへ。

強引に切り込んでいけばクリアも可能だが、次の左はさらにきついため、アクセルを緩めてしっかりインキープで走り抜けることに専念する。

次の左はきつい。かなり手前でブレーキをかけ、併せて左へ切り込み、ドリフトへ。インをなめるようにクリアし、トンネルへ。

この後、タイトなカーブが続く。しっかりアウトから進入、ふくらむのを抑えたい。



インの壁に少しぶつけると楽になる。



かなり手前でブレーキをかけ、テールを流してドリフトへ。



アウトから進入し、しっかりインを通ってアウトへ抜ける。

中級コース「夏」

「夏」コースは、舗装路の他にダートの部分が入る。ダートでのグリップは悪く、早めの切り込み、返し、アクセルの調整で切り抜けていくぞ！

さてスタートだが、ここでも同じで、レッドゾーンに針が入らないようにして待ち、GOで踏み込んでいく。5000回転以下にならなきゃOK！

スタートすると、右、左、右、右、左、右とカーブが続く。この連続する部分で気をつけるのは、3つ目の右から次の右と、最後の右だ。

前者は、1つ目でふくらまないようにする。後者は、長く少しきつめなので、少しスライドさせて走るといい。



前半と後半でかなり性格の違うコースになっているぞ！

ダートに入った1つ目、2つ目のカーブは、早めにハンドルを切り、インの壁に車体をこすりつつ曲がり、減速とインキープを行う。切り込みすぎるとスピードが落ちるので注意したい。

軽い右を抜けるとストレート。しばらく走るときつい右、そしてさらにきつい左、右と続く。まず1つ目の右。先が見えにくいので、早めにブレーキ&右への切り込みでドリフトへ。次の左、右も要領は同じ。右はマシンが横になっているところからブレーキを再度かけることで一気に向きを変えて抜ける。するとすぐチェックポイントへ！


ガードレールをぶつけてインをキープ！


インが逆に傾いているが、無視してインを突いていく！


ふくらんでしまうので、かなり早めに減速！


先が見えないが、早めに減速すれば安全。

非常に簡単に書いてしまったが、基本的には早めの操作とアクセルワークで対応し、ミスを出さないようにするのが上達のコツだ。

速く走るのなら…やっぱりこの4台！

少しでも速くなりたいのなら、やはりハイパワーのスポーツカー。カーブでしっかり減速をしてあげれば、まず問題なく走れるはず。いく？



私はこれでやってますが、いかがなものでしょうか。速いのはトルクがあるからかな。



うーむ、速いはずなんだが…。まあノーマル状態では仕方ないか。4WDなんだけどねえ。


乗ってみたい車の1つなんだけど、NAなためにややつらいかなあ。MRなんだけどなあ。


ロータリーの良さが感じられれば君も本物！燃費を気にしないで済むのがいいところ！



©CAPCOM

巷でうわさのCPシステムⅢ第一弾！

カプコンが自信を持って世に送り出すCPシステムⅢの第一弾ゲーム「ウォーザード」。徐々にそのゲーム内容が見えてきた！新感覚バトルに注目してみる。

担当：M.D.S.ジョッキー★笹岡

画面は開発中のものです



さて、この「ウォーザード」は、カプコンの新しいシステム基板「CPシステムⅢ」の第一弾ゲームとしてリリースされるぞ、ということは前回もお伝えしたとおりだ。

今回は、その新システムとやらの実力を見てみようと思う。満を持しての新システムだけに、期待は大きいというものだ。

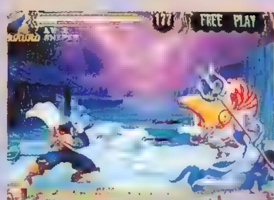
カプコン新システム「CPシステムⅢ」の可能性を探る

同時画面発色数3万色以上！RAM容量も4倍になった!!

いままでのCPシステムⅡに比べた場合、キャラクターに使用できる色数が、今までの16色から、一気に256色にまで増加している。画面内に同時発色できる色数はなんと3万色以上！これだけでも、考えただけでスゴイことである。

これに加えて、RAM容量が4倍に増えて、処理能力も4倍になり、キャラクターの拡大、縮小や、ラインスクロールも実にスムーズに行えるといったカンジだ。

実際の動いている画面を見てみると、その実力は手に取れるであろう。



CDロムで登場するCPシステムⅢ。その実力はいかに。



拡大縮小やラインスクロールが実にスムーズに行われ、キレイだ。

対応ソフトはROM+CD-ROMで販売される！

なんと、このCPシステムⅢでは、ソフトはロム+CDロムの形で発売されるとのことだ。アーケードでCDロムを導入するのは極めてめずらしい試みだ。

そこで気になるロード時間だが、これは読み込みを一括して行うことにより解決しているようだ。RAMの容量が大きいので、このようなことも可能になったのであろう。

実際にゲームをプレイしてみても、ゲーム中にはデータをアクセスすることは一切ない。CDロムを使っていると言われなければまず気が付かないだろう。

CDロムになったことにより、コストダウンが見込め、さらに普通のロムと違って供給状態も良くなりそう。

これでオペレーターも基板を購入しやすくなったし、入荷状況も良くなりそうだ。

画面の処理も、CPシステムⅡではできなかった半透明処理などもバリバリに使用していて、プレイして見ていて爽快だ。

先のAMショーにも出展されているので、実際に動いているゲーム画面を目撃した読者諸氏もいるだろう。これからのカプコンゲームは、画面処理にも注目度大だ！

AMショーにて、CPシステムⅢの第2弾の「ストリートファイターⅢ」も発表されたし、CPシステムⅢは、まさにこれからのハードの先導役となりそうな雰囲気だぞ。



キャラクターに256色も使えるから、今まで以上にキレイ。



システムⅡではできなかった半透明処理も全然OK。



とにかく多彩な魔法攻撃（ミスティックマジック）とスーパーコンボ（ミスティックブレイク）

このゲームでは、魔法攻撃の存在がゲームの重要な役割を占める。魔法攻撃には、いわゆる全体魔法のような"**ミスティックマジック**"と、いわゆるスーパーコンボのような"**ミスティックブレイク**"の2つの種類があり、プレイヤーはどちらを使うかを任意に選択することができるぞ。

魔法攻撃を使うには、魔法のアイテムが必要である。魔法アイテムはプレイヤーは最初2つくらい持っていて、そのほかには、プレイ中に出現する宝箱のなかにこの魔法アイテムがある場合がある。



ミスティックマジックは、いわゆる魔法攻撃だ。



ミスティックブレイクは、スーパーコンボのようなもの。

ミスティックマジックとミスティックブレイクは、コマンドによって使い分けることができ、ミスティックマジックについては、さらにその魔法の属性が6つあり、プレイヤーは任意にその属性を使い分けることができる。

属性は「炎」「氷」「雷」「風」「毒」「メテオ」の6種類がある。使い方はスタートボタンにより、魔法の玉の色を使用前に変えて使うことで属性を変化させることができるのだ。

感覚としては、マーヴルスーパーヒーローズのジェムに近い感覚だろうか？

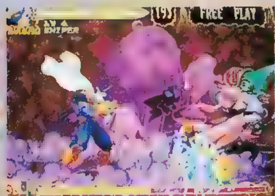
もちろん、この魔法の属性は、戦う相手の敵キャラクターに対して、その敵の属性に合わせて、効果の高い属性のものを使う、といった遊び方ができそうだ。

炎の属性の敵に対しては氷の属性の魔法を使ったり、風の属性だったら炎の魔法を使ってみたりと、いろいろな戦略プレイが楽しめそうだ。

ミスティックブレイクは、いわゆるスーパーコンボなので、画面全体に攻撃できる魔法のような効果はないが、当たれば一撃必殺の攻撃武器として役立てたい。こちらのほうは連続技などにも組み込めそうで、これはこれで面白そう。



魔法の玉の色によって、属性の違う魔法が使えるぞ。



敵の苦手な属性の魔法で大ダメージを狙おう！

プレイヤーの属性によっても魔法の効果が異なってくる

このミスティックマジックは、4人いるプレイヤーごとで、同じ属性の魔法でも、若干の性能差がある、ということだ。

実際にどのような性能差があるのかまではまだ分からないが、この辺も実に魅力的な感じがする。

また、ミスティックブレイクも、使用したときの魔法の玉の属性によって、若干の性能差がある、ということなので、いろいろと謎は深まりそうな具合。

実際にゲームが出たら、いろいろな魔法で遊んで、効果を調べてみたいぞ。



レベルアップシステム&パスワードシステムの内容とは!?

ウォーザードのシステムの中で、このレベルアップシステムと、パスワードのシステムの2つが、ゲームの内容に非常に大きく関わってきそうなことは、かなりあきらかである。

実際のゲーム中では、この2つはどのようにゲームに関わってくるのであろうか？

レベルアップで新しい必殺技を修得する!!

プレイヤーの得点は、そのまま経験値として加算され、その経験値が一定の値に達すると、プレイヤーのレベルがアップする。

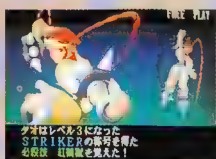
レベルアップによって得られるものは、**新しい剣や防具**、**必殺技**、**魔法**、**ミスティックブレイク**などである。このほか、**炎や氷に対する耐性**が付いたりもするぞ。

ただし、レベルアップはD&D®と違って、プレイヤーが稼いだ経験値によって左右されてくるので、プレイヤーのプレイによって、レベルアップに差が生じるのだ。

つまり、経験値を稼がずにプレイを進めると、レベルが少なく、いつまでたっても技を覚えない。

強いては、プレイヤーごとにそのレベルに差が生じてくる。というワケだ。

この魔法がないとボス戦がキビシイのに、なかなか覚えてくれない、といった事態もありえるので、このレベルアップという要素、やはり重要なポイントになりそうだ。



レベルアップ！耐性や、新しい攻撃を覚えるぞ。



経験値を稼がないと、面数が進んでもレベルアップしないぞ！

パスワードを覚えておけばそのままの強さで初めからプレイできる！

レベルアップに付随するシステムとして、このパスワードがあるのだが、パスワードは、進んだ面までを記録しておくものではなく、プレイヤーのレベルアップの内容のみを記録しておき、次にプレイする時そのパスワードを入力すると、そのときのレベルのまま、**また1面からプレイを再開できる**というものだ。

つまり「ガイアポリス」ではなくて「イシター」だったのだ。

なので、1回クリアしても、次に遊ぶときは、そのときのレベルから再び遊べる。強くなった自分で、次は1コインクリアを目指すといったことが可能だ。



対戦で得られるVSポイントはどのような効果が…。

対戦プレイでもパスワード入力が可能!?

なお、パスワードは、対戦プレイをする場合にも入力できるということだ。これにより、レベル10の相手に、レベル20で挑戦することも可能？になった。

で、この対戦プレイでも経験値のようなものが手に入り（VSポイントというもの）、これは自分よりレベルの高い相手を倒せば倒すほど多くポイントを稼げるようだ。

VSポイントを集めることで、**通常のCPU戦だけでは得られない技**なども得られるらしい。このVSポイントも、ゲームのポイントの一つとなりそうだ。

これらの情報は、ゲームが完成してから、また詳しく載せてみようかと思うので、期待して待ってほしいぞ。では、また。

風雲が変わったぜ!

風雲 SUPER TAG BATTLE™

業界初の交代制4人プレイ格闘ゲームの登場だ!

担当：CHU

タッグバトル

風雲黙示録の続編が新しいシステムをひっさげて復活。その名も風雲スーパータッグバトル。

まず写真とタイトルからわかると思うが、このゲームは2対2のタッグバトルだ。

今までの格闘ゲームでも2対2というシステムはあったが、このゲームの場合はプレイヤーが最大2対2の協力プレイ、つまり4人で対戦ができるのだ（筐体のバージョンによっては協力プレイは不可能）。

このタッグのシステムは、KOFのやられたら次のキャラというシステムではなく、試合中にタッチできるゾーン内にいれば回数制限なくタッチすることができるシステムだ。

ここまで読んで2人プレイの時に待機中のプレイヤーは待ってるだけなの?って思ったあなた、大丈夫。待機側からのタッチ要求もできるし、何よりも待機中はボタン連打で、少しずつだが体力を回復させることができるので、決して暇にはならないのだ。

また、タッチの方法にも、特殊なものがあり、相手体力半分以上、かつ自分体力半分

以下でエマージェンシータッチという攻撃しつつ入れ替わるタッチ方法もある。

この動作も戦闘中キャラ、待機中キャラのどちらからの入力でもOK。

その他のシステムとして、ラッシングコンビネーション（RB餓狼のコンビネーションアーツのようなもの）、サプライズアタック（協力技）、ガー

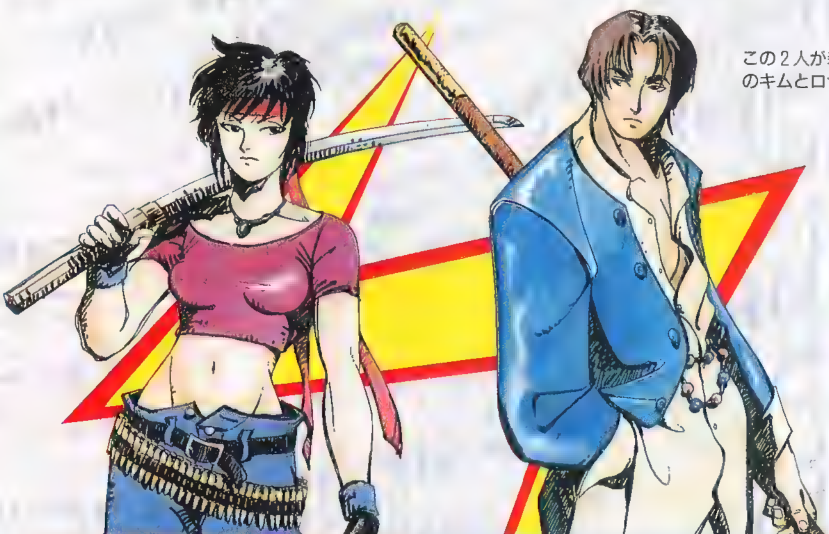


ちょっとくらったから交代（本当にチョットだけ）。



キャラセレ画面。さー選べ！


この2人が新キャラのキムとロサだ。



名前：キム・スイル（金秀一）	年齢：24歳
格闘スタイル：テコンドー＋我流棒術	使用武器：棒

孤独を愛する無口な男。他人からの干渉を嫌うため、自分も他人を干渉しない。この時代には珍しく、学校を卒業している。考古学を専攻し、最近まで遺跡発掘の助手をしていたが、現在は飲み屋の用心棒で生計を立てている。彼に目をつけた真獅子王が自分の配下にと、うるさく言うのを黙らせるため、獣神武闘会に参加。キム・カッファンとは血縁関係にある。

名前：ロサ（本名不明）	年齢：19歳（推定）
格闘スタイル：剣術（複数の流派を体得）	使用武器：刀

警察組織と対立するレジスタンスの女リーダー。元は移民たちによる自己防衛集団であったが、警察と対立する程の力を持った武力組織に成長。主なメンバーが逮捕されたため、彼女がリーダーを務めている。真獅子王に捕らえられた仲間を救うために獣神武闘会に参加。勝気で、面倒見の良いアネゴタイプ。通り名のロサとは、ラテン語で「バラ」を意味する。

▼基本操作方法（※キャラクターが右向きの場合）

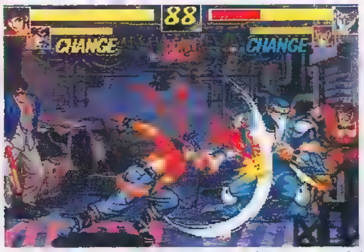


a：垂直ジャンプ
b：前方ジャンプ
c：前進移動
d：しゃがみ
e：しゃがみ
f：しゃがみ／しゃがみ防御
g：後退移動／立ち防御
h：後方ジャンプ
➡➡：ダッシュ
⬅⬅：バックダッシュ
⬋＋Aボタン：下段攻撃
B＋Cボタン：中段攻撃

Aボタン：小パンチ
➡＋Aボタン：強パンチ
Bボタン：小キック
➡＋Bボタン：強キック
Cボタン：武器攻撃
➡＋Cボタン：武器攻撃（特大）
（指定範囲内で）Dボタン：タッチし使用キャラクター変更

《しゃがみ状態で》
Aボタン：しゃがみ小パンチ
⬊＋Aボタン：しゃがみ中パンチ
Bボタン：しゃがみ小キック
⬊＋Bボタン：しゃがみ中キック
Cボタン：しゃがみ武器攻撃
⬊＋Cボタン：しゃがみ武器攻撃（特大）

《接近した状態で》
➡＋Cボタン：組み技
⬅＋Cボタン：組み技（逆向き）
《組技の最中に》
➡＋Cボタン：組み技（追加）
（※組み技の追加はジョーカー、ゴードンのみ使用できます）



ロサの武器攻撃?必殺技?が炸裂!



キムの必殺技が2ヒット！そろそろ交代しないと……。

ドキャンセルなどがあり、前作の上下2分フィールドはなくなった。

基本操作がいっぱい…

操作の基本は図の通りだが、特殊操作がたくさんあるので、ここで紹介しよう。レバー方向はすべてキャラが右向きの場合なのであしからず…。

●A＋B…スウェー
KOF95の攻撃避けのようなものだろう。

●➡A＋B…回り込み
KOF96の前転のようなものかな？

●吹っ飛び中に➡➡
…起き逃げ（前方）

●吹っ飛び中に⬅⬅
…起き逃げ（後方）

●C＋D…挑発

●組まれると同時➡Cボタン
…投げられ着地
まあ俗にいう受け身。

●ジャンプ中にレバー上方向
…2段ジャンプ
（ゴズウ、メズウ、チュン怒り状態のみ）

って感じだ。結構覚えることがたくさんありそうだが、要は慣れだ、がんばろう。

今回のキャラクターだが、前作よりハヤテ、イーグル、ゴードン、ジョーカー、ゴズウ、メズウ、チュン、影獅子王の8人と、新キャラのロサとキム・スイルの2人の合計10人が使用できるぞ。

ちなみに、キム・スイルはキム・カッファンの血縁関係で、ロサはラテン語でバラという意味があるそうだ。

前作とはガラッと変わった風雲。続報を待て！



半月斬にそっくりな技だ。キムっぽい（?）。


そんなににらんじゃいやっ。

風雲 SUPER TAG BATTLE キャラクターコマンド表

	キム・スイル	ロサ	ハヤテ	イーグル	ジョーカー
必殺技	飛閃斬 ↓タメ↑＋C	ウェルテクス・ロサ →↓↘＋Cボタン	強烈斬 ←↙↓↘→＋Aボタン	アメリカンスクリュー （ジャンプ中）↓＋Bボタン	クレイソートイ →↓↘＋Cボタン
	飛閃斬（追加） ↓＋Cボタン	ウェルテクス・ロサ（追加） ↓↙←＋Cボタン	強烈斬（追加） ←↙↓↘→＋Aボタン	フラッシュウイング →↓↘＋Bボタン	ブラッドパラソル （ジャンプ中）↓＋Aボタン
	断月斬 ↓↙←＋Bボタン	ウェルテクス・ロサ（武器なし時） →↓↘＋Cボタン	飛天昇王脚 →↓↘＋Bボタン	フラッシュウイング（追加） ↘＋Bボタン	ローラーダッシュ ←↙↓↘→＋Aボタン
	飛襲脚 （ジャンプ中）↓＋Bボタン	メテオール・アングリフ ↓↙←＋Bボタン	飛天昇王脚（追加1） →＋Bボタン	フロントスープレックス ←↙↓↘→＋Aボタン	ローラーダッシュ（追加） ←↙↓↘→＋Aボタン
	飛襲脚（追加） ↓＋Bボタン	メテオール・アングリフ（追加） ↓↘→＋Bボタン	飛天昇王脚（追加2） ↘＋Bボタン	フロントスープレックス（追加） ←↙↓↘→＋Aボタン	トランスポーター（近） ↓↙←＋Aボタン
	三連激（立ち状態のみ） ↓↘→＋Cボタン	メテオール・アングリフ（追加2） ↓↙←＋Bボタン	烈風殺 （ジャンプ中）↓＋Aボタン	ダイビングボディアタック （壁際へジャンプ）←＋Aボタン	トランスポーター（空） ↓↙←＋Bボタン
	三連激（追加1） ↓↘→＋Cボタン	サプライズ・タスク （ジャンプ中）↓＋Cボタン	烈風殺（追加） ↓＋Aボタン	アックスブーム ↓↙←＋Cボタン	トランスポーター（遠） ↓↙←＋Cボタン
	三連激（追加1－2） ↓↘→＋Cボタン	サプライズ・タスク（追加） ↓＋Cボタン	幻影飛棍（横） ↓タメ↑＋Aボタン	アックススロー（立ち） ↓↘→＋Cボタン	マ ダーハット ←↘↓↙←＋Cボタン
		ビー・ニードル ←↓↙＋Cボタン	幻影飛棍（斜め） ↓タメ↑＋Bボタン	アックススロー（ジャンプ） （ジャンプ中）↓↘→＋Cボタン	スケアクロウ ↙＋Bボタン
		ビー・ニードル（武器なし時） ←↓↙＋Cボタン	幻影飛棍（上） ↓タメ↑＋Cボタン		マジシャンズカード（立ちのみ） ↓↘→＋Cボタン
		ターニング・エア・キック （壁際へジャンプ）←＋Bボタン	念動飛棍 →↘↓↙←＋Cボタン		
		ローゼス・サンクシオン →↘↓↙←＋Cボタン	飛棍投術（立ち） ↓↘→＋Cボタン		
		クレセント・スライサー （立ち状態のみ） ↓↘→＋Cボタン	飛棍投術（ジャンプ） （ジャンプ中）↓↘→＋Cボタン		
逆転技 （体力点滅状態で）	鳳凰脚 →↘↓↙←→＋Aボタン	勝利の暁 →↘↓↙←→＋Aボタン	奥義！無双乱舞 →↘↓↙←→＋Aボタン	イーグルスペシャル →↘↓↙←→＋Aボタン	グッドフェイス →↘↓↙←→＋Aボタン
協力技 （エリア内で）	サプライズアタック ←↓↙＋Aボタン	サプライズアタック ←↓↙＋Aボタン	サプライズアタック ←↓↙＋Aボタン	サプライズアタック ←↓↙＋Aボタン	サプライズアタック ←↓↙＋Aボタン

	ゴズウ	メズウ	チュン	ゴードン	影獅子王
必殺技	陽炎拳 Aボタン連打	陽炎脚 Bボタン連打	白虎弾 →↓↘＋Bボタン	フリクションヒート →↓↘＋Aボタン	ナイトメアー ←↙↓↘→＋Aボタン
	陽炎拳（追加） ↓↘→＋Aボタン	陽炎脚（追加） ↓↘→＋Bボタン	千手掌打 →↓↘＋Aボタン	ラウンチアッパー ↓↘→＋Aボタン	ナイトメアー（追加） ↓＋Aボタン
	轟天 ↓↙←＋Cボタン	轟天 ↓↙←＋Cボタン	気伝玉 ↓↙←＋Aボタン	ラウンチアッパー（追加） ↓↘→＋Aボタン	ビーストブロー ↓↙←＋Aボタン
	滅殺爪 ↓タメ↑＋Cボタン	氷衣（ひごろも） →↘↓↙←＋Bボタン	気伝玉（追加） →＋Aボタン	ヒップボマー （ジャンプ中）↓＋Bボタン	ミニマムアッパー →↓↘＋Aボタン
	豪炎弾（横） →↓↘＋Aボタン	流氷弾 ←↙↓↘→＋Bボタン	紫炎竜 →↘↓↙←＋Cボタン	ハードプレッシャー （ジャンプ中）↓＋Cボタン	サイレントストーム →↘↓↙←＋Cボタン
	豪炎弾（斜め） →↓↘＋Bボタン	無道転輪爪 （壁際へジャンプ）←＋Cボタン	珍火炎（立ち状態のみ） ↓↘→＋Cボタン	スパークボルト ↓タメ↑＋Cボタン	ゴッドブレス ↓↑＋Cボタン
	豪炎弾（上） →↓↘＋Cボタン	かまいたち ↙＋Bボタン	蝶々変化☆ →←→＋Cボタン	サイクロン・トンファー （立ち状態のみ） ↓↘→＋Cボタン	アースチョッパー（立ち状態のみ） ↓↘→＋Cボタン
	無道転輪爪 （壁際へジャンプ）←＋Cボタン	無道水流波 →↓↘＋Bボタン	旋風炎舞☆ （ジャンプ中）↓＋Cボタン		
	獄炎界 ←↙↓↘→＋Aボタン	三日月（立ち状態のみ） ↓↘→＋Cボタン			
	無道牛炎波 ↓タメ■＋Aボタン				
	三日月（立ち） ↓↘→＋Cボタン				
	三日月（ジャンプ） （ジャンプ中）↓↘→＋Cボタン				
逆転技 （体力点滅状態で）	邪呀乱撃掌 →↘↓↙←→＋Aボタン	邪呀乱撃脚 →↘↓↙←→＋Aボタン	仙人発破 →↘↓↙←→＋Aボタン	マッドポリス →↘↓↙←→＋Aボタン	キングストレート →↘↓↙←→＋Aボタン
協力技 （エリア内で）	サプライズアタック ←↓↙＋Aボタン	サプライズアタック ←↓↙＋Aボタン	サプライズアタック ←↓↙＋Aボタン	サプライズアタック ←↓↙＋Aボタン	サプライズアタック ←↓↙＋Aボタン

（追加）と表記されている必殺技は、最初に入力した必殺技がHITしている最中に、再入力することで実行されます。※コマンドはキャラが右向きの時のものです。
☆印はチュンの怒り状態（帽子が脱げた時）に入力可能です。

プレイできるのももうすぐだ

QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡（にじいろちょうのきせき）

画面は開発中のものです

でもまずはクイズを答えられるようになっておこう。

担当：Aceとまなぶとまこと

やっぱりカプコンクイズ

妖精が降ってきて魔王討伐の使命を与えられる。このためには、女の子と同化してしまったクリスタルの力を借りなければならない。ということで、女の子と仲良くならないといけないわけだ。

これが大まかなストーリー。で、クイズゲームなので何をするにもまずはクイズに答えるのだ。

操作はいつもの

操作系はいつもとおり4ボタン。ジャンルセレクトで2P側のボタンを使うこともあるがやっぱり4ボタン。何もいうことはないだろう。



おや、コンビニSONSONが。

ゲームの進行は

ルーレットを回して進んでいく双六タイプの、カプコンワールドを彷彿とさせるゲーム展開だ。マップは1ステージが1カ月とおしで、1日1マスという設定だ。マスには曜日が刻まれていて、マスに描かれているグラフィックでどんなイベントが起こるのかを、ある程度予測できるようになっている。



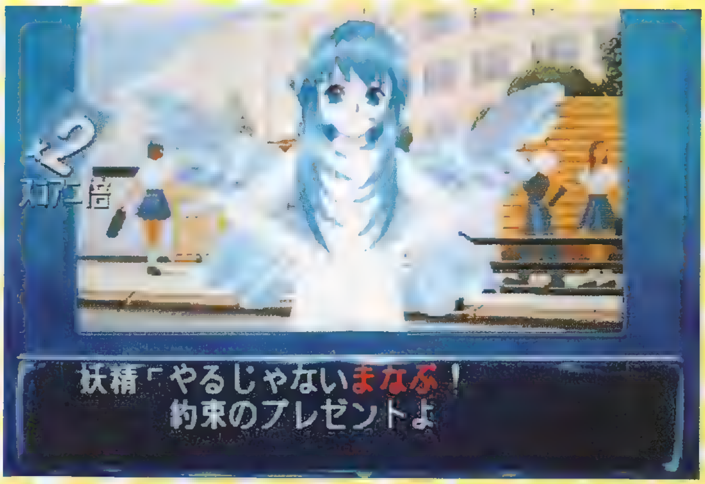
分岐点では先の先を読もう。

自分の狙う女の子を定めつつ、分岐点ではどちらに進めばいいのかとマップを確認して進んでいこう。

ルーレットには1~6とリンツ（敵キャラ）が描かれているが、実は目押しが可能。リンツで止めると強制的に6マス進んでリンツが現れ数字で止めれば普通にその数だけ駒が進む。

クイズを確実に答えられる自信があるのなら常に1を狙ってハイスコアを目指すのもいいだろうし、逆の立場ならなるべくライフの消費を抑えるために6を狙っていくのもいいだろう。しかし、常に狙った数を出せるわけではなく、たまにはファンブルすることもあるぞ。

イベントは、女の子が描かれているマスではその女の子のイベント、場所が描かれていればその場でのイベント、あとは救急箱が描かれているマスでは妖精が出てきてライフを回復させてくれる。

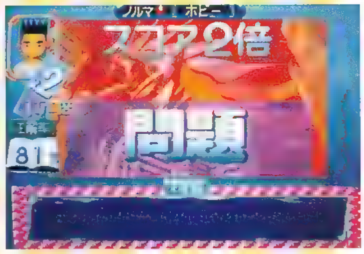


妖精さんにはこまめに会おう。



4しか！いえ、嘘です。ごめんなさい。

ちなみにライフは2択や3択、スコア2倍、タイマースロー、ジャンルセレクトといった殿様の野望2タイプのシステムになっている。このゲーム独自の好感度アップというカードなどもあって、救急箱のマスは非常に重要ということだ。



そうすれば次のクイズもバッチリだ。

他には日曜日が特殊なマスで、ここでも妖精が出てきて、女の子の情報を教えてくれてあと得点によってボーナスポイントがお手付きも回復させてくれる。まったく妖精様々だ。

こういったことでひと月過ごして、月末には魔王の使い魔リンツとの戦いだ。でもボスといってもクイズ以外の何物でもないし、ノルマもそこそこなので特に意識する必要もないだろう。



既にジャンルが上に。こちらが得意ならあえて選ばなくても。

といったことを半年続けてラスボスを倒すのがこのゲームの目的だ。が、まずは女の子を絞ることから始めよう。

まなぶ君（デフォルト名）で進めた展開ではどうなったかをちょっと追ってみよう。これで大体は掴めることだろう。一応狙いはヒロイン、森永めぐみちゃんだ。



1 よし、ターゲットはこのコだ。



2 お?カメラマンも狙っているらしい?



3 うん、いいことはしておくべきだ。



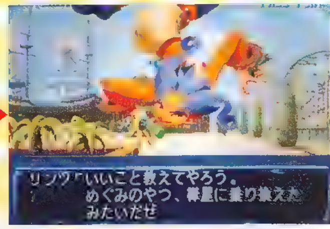
4 この展開は!



5 ロケ中のめぐみちゃんに遭遇。やっぱりかわいいな、うん。



6 そうそう、いいたかないけどあのオヤジって…。



7 嘘だろ?あんなオヤジと?



8 はう!リンツ情報は真実だったのか?



9 ショック!何とかせねば。



10 ウーン…。めぐみには振られたし、やっぱり絵美さんにしようかな?



11 ラッキー!もうオレは絵美さんしかないッス。



12 あッ!まずいところへ…。



13 フムフム、妖精情報によれば…。



14 そうか、めぐみはそう思っていたのか。



15 こんどこそきちんと話をするぞ。



16 何?樺田はリンツだったのか!



17 覚悟しろ、リンツ!



18 …ということだ。ここから先は自分の力で見てね。



19 こういう台詞を聞けるように頑張ってゲームを進めよう。

GROOVE ON FIGHT

アトラス秋の収穫祭

グローブォンファイト

豪血寺シリーズに続く、
アトラス格闘新作登場!
まずは第一報だ!

あのスタッフがリベンジナウ

すっかりプリント倶楽部で女子高生におなじみとなったアトラスから、お待たせしました、久しぶりに新作対戦格闘ゲームの登場だ!

あの豪血寺一族を生んだスタッフが再び集結して世に送る新作こそ、この『GROOVE ON FIGHT』!

豪血寺シリーズと言うと、ごっつ濃いキャラクターと、そのアクの強い独特の世界観で、格闘ゲーム界に新風を巻き起こした近代アトラスの代表作である。

そのスタッフが再び集結して、またもや何かやらかそうというのだから、これはアトラスファンならずとも目を離せない!というより離してたら何しでかすかわからないという説あり。

そんなこんなで期待と怖いモノ見たさが入り交じりつつ、今回は衝撃かつ謎に満ちた第一報ナリよ。

概要などもろもろ紹介

登場キャラクターは全部で11人。男性7人、女性4人という構成です。んで、プレイヤーにはこの中から2人のキャラクターを選んでもらう。

何ゆえに2人選ぶかと言うと、このゲームは『完全タッグマッチ制』であるからじゃ!

タッグマッチと言うと、同社の豪血寺外伝を連想しますが、現在の所はこのタッグマッチ制がゲームにどのように影響するかは不明。

現在判明している情報によると、バトル中にパートナーにタッチすることにより、いつでもプレイヤーチェンジが可能とのこと。

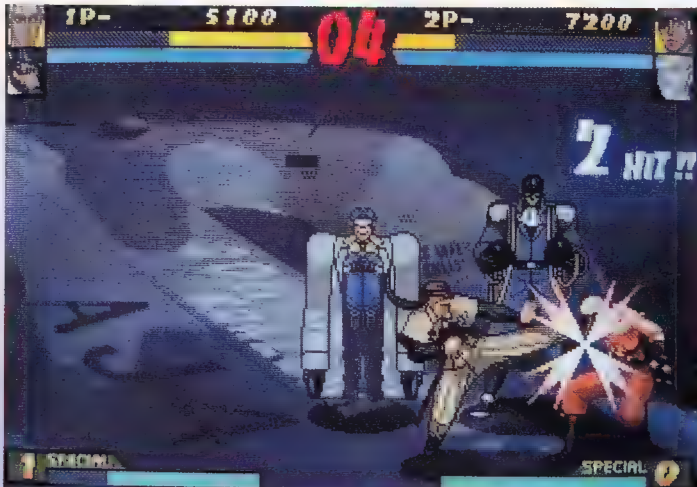
一体「タッチ」とはどういったシステムなのか?パートナーごとの組み合わせで変化する要素はあるのか?数々の謎をはらみつつ、詳細は次号に続くのであった。

レッツ操作みたいなもの

㈱アトラスからもたらされた極秘資料によると、現時点では1レバー+6ボタンの操作系と判明している。

が、ボタンの名称、効用、ガードシステムなどの根本的かつ重要な要素は未だに不明。

画面上部の体力ゲージは、チームメイト2人分のそれが



手前で闘う2人に、背後に控える2人。そう、このゲームは2VS2のタッグマッチ制だ!



個人的には画面右上の奴が気になる所。

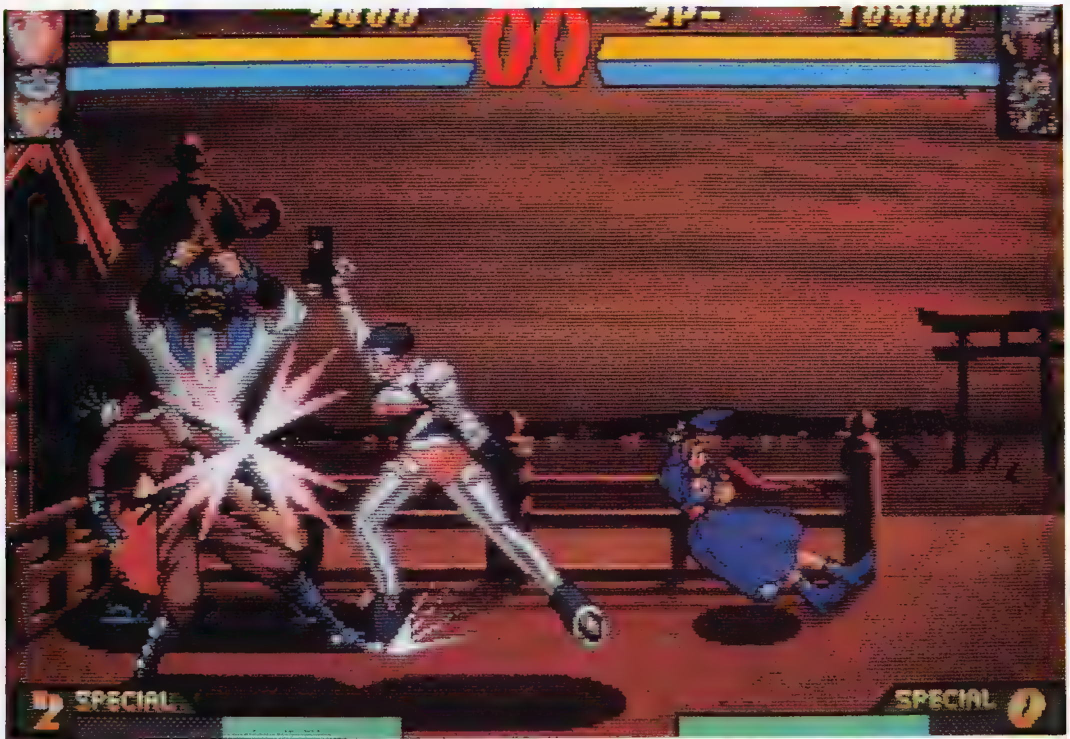


ワリとミョーなナリの2人が闘ってますな。アトラス格闘というと爽快に決まる連続技がウリだが、このゲームでも健在か?

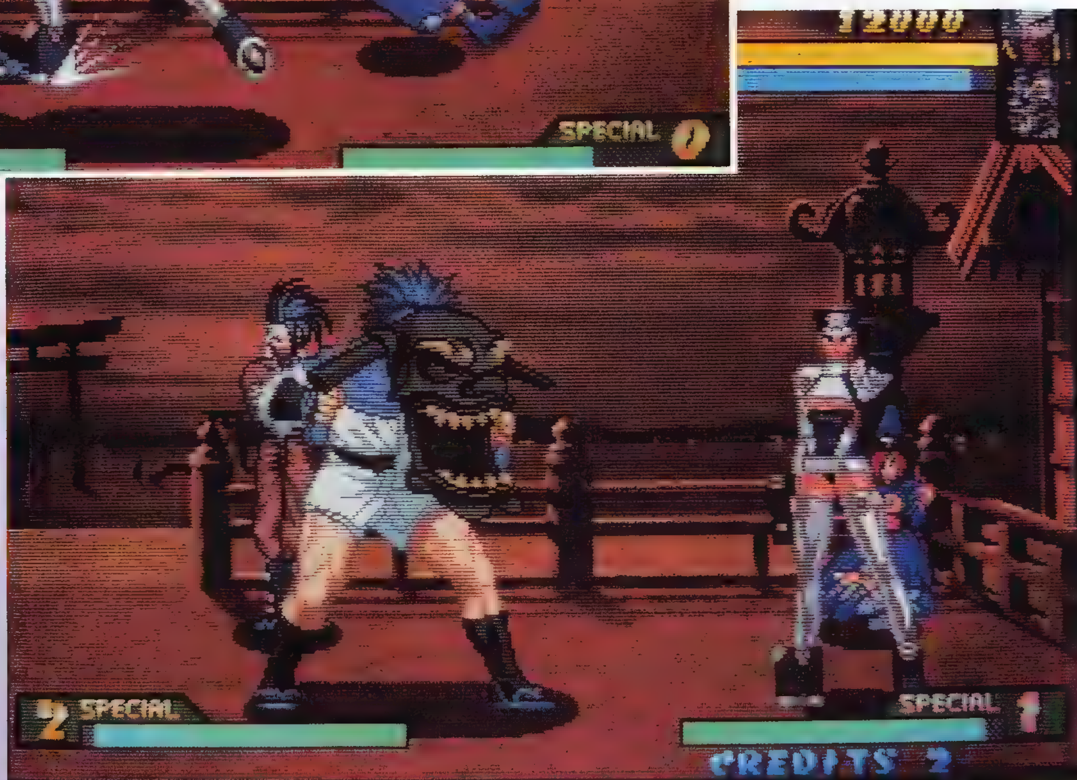
存在しているようだ。どうやら一本の体力ゲージを2人で共有するのではなく、2人の体力の減り具合を見計らってのタッチプレイを展開するらしいぞ。

ついでに言うと、画面下部にあるスペシャルと書かれているゲージも気になる所。このゲージが一体どういう働きをするのか?お約束だが、それも今のところ謎である。

豪血寺2には『一発奥義』と呼ばれる秘技を使用できるゲージが存在したが、グローブオンファイトのゲージは、一体どのような意味合いを持つのか?アトラスだけに一癖も二癖もありそうなファクターになりそう。



右の女性キャラ!よく見ると凄いカッコ。早速アイランドにイラストを送ろう(無茶)。



何かヤル気満々の威嚇してますが。ひょっとして必殺技か?

ちょいキャラ考察

写真を見て戴けると分かると思うが、キャラクターデザインは豪血寺シリーズに引き続いて村田蓮爾氏。もはやアトラス格闘の定番ですな。

現時点ではすべてのキャラクターは公開されていないのだが、今回使用している写真のうちの一点、バトル前デモのキャラたちを見て推すに、ワリと一筋縄ではいかない連中が揃ってそうだ。

今までのアトラスゲーの格闘家と言うと、坊主だの魔法少女だの怪婆だの、我々の理解の範疇を凌ぐまっこと怪奇きわまりないキャラクターが目白押しだった。今回の作品にも、今までのインパクトを凌駕するぐらいの妙テケレンなキャラが登場するとよいですね。っていいのかよ?

しばし待たれよ

例によってコテコテのアトラス風味で迫りそうなこのゲーム、発売時期はまだ未定だが、AMショーでその片鱗に触れられるとのこと。

んで、実はこのゲームは、サターン互換基板として大活躍しているセガのST-Vを使用しているとのこと。新しいフィールドを得て再出発するアトラス格闘だが、その出来はいかに!?

本誌でも情報が入り次第、ガンガン新情報をお知らせする予定なんで、楽しみに待っててね。



気合みなぎる右のキャラは、一体何をやっているのだろーか?左のとんがり帽子のキャラには見覚えが…ああっ、むーちゃ(削)。

これからがマリンスポーツのシーズンだぁ〜!

WaveRunner

ウェットスーツさえ着りゃ〜冬でもできる⁉　確かにそうだけど、これなら涼しくなるこれからでも大丈夫！

担当：ずるずる

マリンジェットを体感しよう！

マリンスポーツというと、一般の人の感覚だと「夏」をイメージすると思う。でもそれは水着での話。マリンスポーツには、寒さ（体温が下がる）から身を守るウェットスーツなるものがあって、これにより「夏」から少しズレていても楽しく遊べるようになっている。

今回のこの「ウェーブランナー」は「夏」以外でも楽しめるマリンスポーツ！



一応乗り物にも乗っているし、落っこちなければズブぬれにはならない。快適なスポーツだ！



さあジャンプ台へ！ジャンプしたとき、アクションがあるぞ！

今回紹介するマリンスポーツものは、今大ハヤリの乗り物「マリンジェット」というものを体感ものにしたゲームだ！



ガンガン加速して左カーブへ。タコメーターはレッドゾーン！

この「マリンジェット」とは、陸上を走るバイクが船になったようなもので、タイヤが船形になっていたり、コントロール系がバイクに似ているというものだ。

似た乗り物に「ジェットスキー」なるものがあるが、あれは基本的に立って乗るもの。この「マリンジェット」は座って乗るもの。大きさもひとまわり大きいものだ。

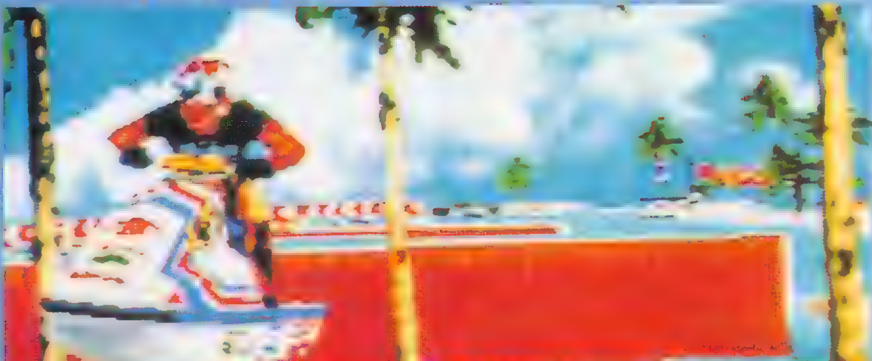
バシューン！ジャンプ後のシーン。右前の2人、高くとんでる。



これはライダーズビューのもの。傾きがよ〜くわかる！







インの突っ込み！誰がここをモノにする？いっけぇーっ！



おっと危ない！ブロックにも気をつけたいところ。



左カーブなんだけど、ちょっとふくらみすぎたかな。

操作が変わる!?「外海」と「内海」

今回このゲームが作られる過程で、本物の「マリンジェット」を作っている「ヤマハ」と協力している点がミソ。ただ似せて作るのではなく、その道のスペシャリストに協力してもらうことで、まさに本物を体感できるようになっている。その辺の影響は、筐体のデザイン、特に乗る部分に生かされている。



さらにはそのムービング方法についても、本物から感じられる体感がリアルに再現されている。

波打つ海上を突っ走るその感覚は、弾ねながらの走行となる。いい感じっスー





惰性がブレーキ！オーバーランに注意！

さて気になるのはそのコントロール方法。この手の乗りものは、アクセルは付いているものの、ブレーキはないのが普通（船の場合なら、スクリューを逆転させる方法があるけど）。このゲームでも同じで、ブレーキはない！もしスピードを落とすのなら、急にハンドルを切るとかして走行抵抗を作るか、止まるまで待つしかない。

車のように急ブレーキはな〜いのだ！これ、慣れるのはちょっと大変かも！

ビスコから今度は通信対戦麻雀ゲームの登場だ！



ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ™

あの「恋こいしましょ」のビスコから、その続編とも言うべき麻雀ゲームが出た！今度は麻雀ゲーム！しかも今度はアニメーションもするぞ！発売が待ち遠しいね。

担当：M.D.S.- ジョッキー★笹岡

今度は麻雀で勝負！通信対戦もできるぞ！

あの「恋こいしましょ」の続編ということで、期待が高まって来ていたところ、いよいよ今回、「雀々しましょ」の画面写真&資料を一挙入手することに成功した。この功績を素直に喜ぶと共に、ここでその画面写真&資料を紹介してしまおう。

ゲームの内容は、脱衣麻雀ゲームで、通信筐体を使用することによっての通信対戦も可能な、流行りのタイプである。

しかも、今回の「雀々しましょ」は、脱衣シーンも豪華になっており、豊富な動画枚数を誇るアニメーション画面が挿入され、ますます魅力的なモノに仕上がっているぞ。

美人マネージャーとともにアイドルユニットを再結成させよう！

芸能界に彗星の如く現れ、華々しく活躍してきた売れっ子娘4人組アイドルユニット、VIS♥KISS～ヴィスキッス～。

しかし、ここ最近は、一人ひとりのソロ活動が多くなり、4人が集って仕事をすることがなくなってしまいました。

所属事務所としては、一人ひとりでも仕事が取れ、人気も一段と上がってきたことだし、ここでまたユニットを組んでドカン！といきたいということで、全国コンサートツアーを組もうとしたのですが、当の本人たちは、それぞれのソロ活動が面白くてあまり乗り気ではありません。彼女たちのマネージャーの説得も芳しくありません。

そこで事務所の社長は説得役に新人美人マネージャーを大抜擢。プレイヤーは彼女と一緒に4人を元の一致団結したユニットとしてステージを成功せるようにすることが目的です。

と、ゲームのストーリーはこんなカンジだ。ちなみにこの〝美人マネージャー〟の名前は「八千草 彩」という。覚えておこう。

豪華スタッフによって作られた美しいアニメーション画面

「雀々しましょ」のこのキャラクターたちのキャラデザインは、現在漫画家として活躍中の「花屋敷ぼたん」さんがデザインしている。往年の「天使達の午後」や、最近では美少女マンガの単行本なども出している（情報提供・編集部Ace）。

また、アニメーション部分に関しては、あのスタジオOX（オックス）が手がけている。「雀偵」や「アイドルプロジェクト」の鈴木典孝氏がいるスタジオOXだ。

ちなみに、前作の「恋こいしましょ」のセルワークもこのスタジオOXが手がけていた、というのは、今だから言える事実である（ってそれほど大げさなことでもないか）。

画面を見てもらえばわかるように、アニメーションのクオリティはバツグンだ。他のアニメ作品とくらべてもひけを取らないモノに仕上がっているぞ。

声優さんに今話題の新人さんも起用

それぞれのキャラクターの声をあてている声優さんたちは、近頃話題の新人声優さんから、ベテランの声優さんまで幅広く採用している。

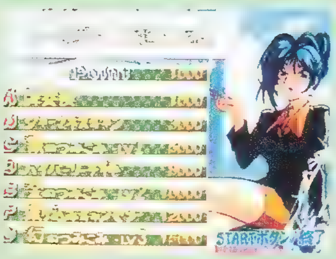
名前を見てもらえば、分かる人はすぐにピンとくるだろう。そう、「とき○きメモリアル」に出演している声優さんたちが3人も採用されている。しかも詩織以外で3人使っているゲームなんて、ほかにどこを探したらあるだろうか？

お約束のイサカマアイテムもあるぞ

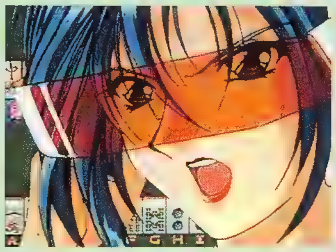
この世界ではお約束のイカサマアイテムは、この雀々しましょにも当然のごとく存在する。

アイテムは、ミニゲームや和がったときに手に入るポイントによって入手できる。アイテムの効果などはゲームをやってもらえばすぐに分かる。

アイテムを使ったときは、これまたアニメーションが挿入されて小気味良い。



アイテムセレクト。ポイントを溜めてアイテムを買おう。



アイテムを使うと、このようにアニメーションするのだ。

ミニゲームに勝ってアイテムポイントを手に入れよう

ゲーム中には、このようなミニゲームが挿入されて、ちょっとしたお遊びを楽しむことができる。

このミニゲームは、アイドルグループにちなんで「オールスター運動会」のようなノリのものになっていて、1位になるのは誰か?といったのを当てるゲームである。

このゲームに勝つと、アイテムポイントを入手できるぞ。

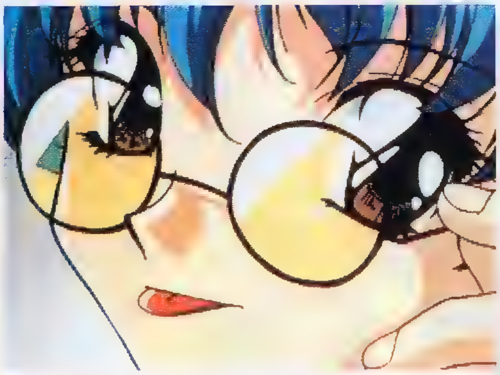


ミニゲーム「オールスター運動会」！



誰が優勝するかをピタリ当てるのだ。

本木奈々（声：佐々木　るん）



ショートカットがとても似合っているね。



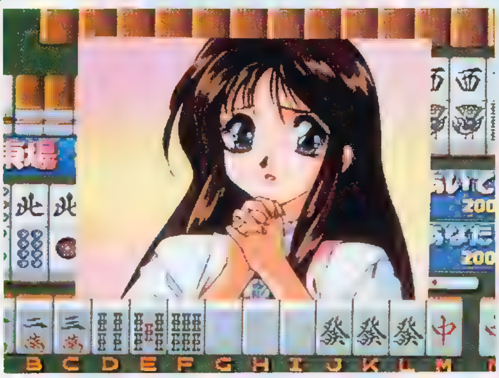
明るい性格の本木奈々ちゃん。麻雀でも元気だ。





明るく活発でさっぱりとした性格の女の子。
テンポの良いトークなどから幅広くマルチタレントとして忙しい日々を送っている。
ゲーム中の舞台は、レコーディングスタジオになっている。
生年月日：8月15日生まれ　しし座　O型
BWH：B80　W58　H81
出身地：東京都

宮沢琴乃（声：黒崎　彩子）

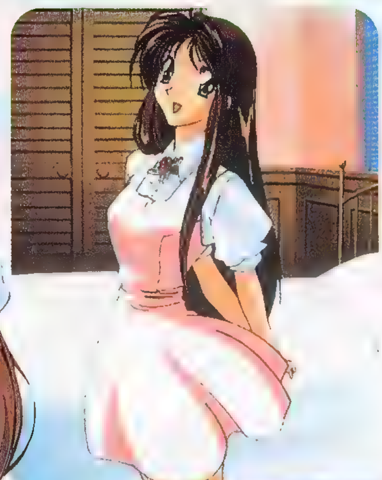


おとなしそうな印象の宮沢琴乃ちゃん。

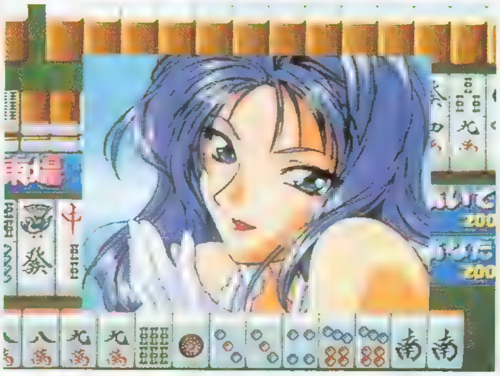


清楚な雰囲気がまた可愛らしいね。

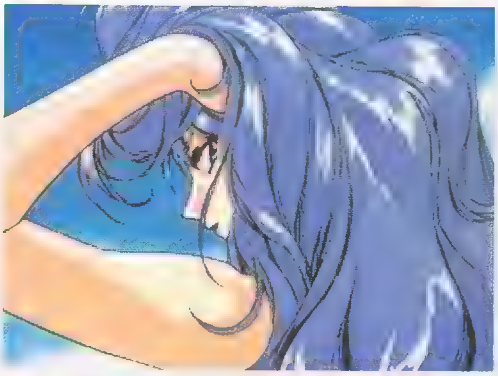




おとなし目のおっとりやさん。しかし、芯がしっかりしているという一面も持っている。
ソロでは、実力派女優として活躍中。
ゲーム中の舞台は、ドラマの収録現場（豪華な部屋のセット）となっている。
生年月日：9月18日生まれ　乙女座　A型
BWH：B82　W57　H80
出身地：神戸市

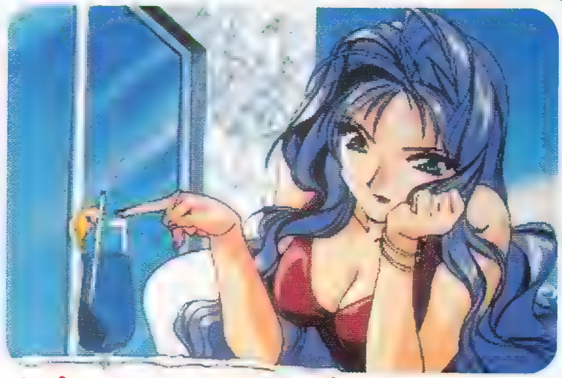


大人の雰囲気で迫る嶋田香奈子嬢。



さすがと言わせるナイスボディだね。





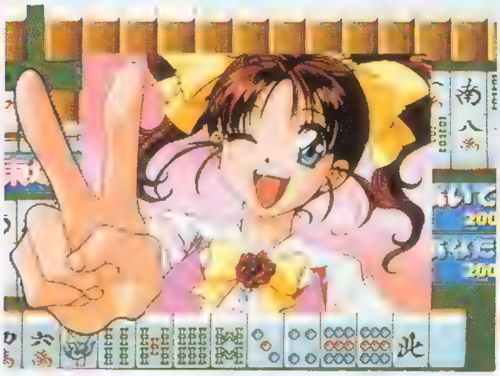
嶋田香奈子

（声：五十嵐　麗）

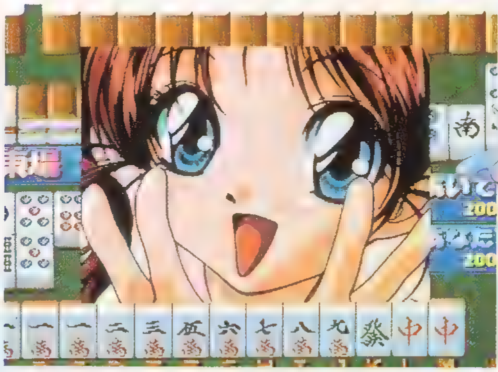
気まぐれな性格で「や～めた！」は日常茶飯事。白黒がはっきりとした性格で、自立心が強いところもある。

雑誌のグラビア撮影で行く常夏の島のホテルが、ゲーム中の舞台。

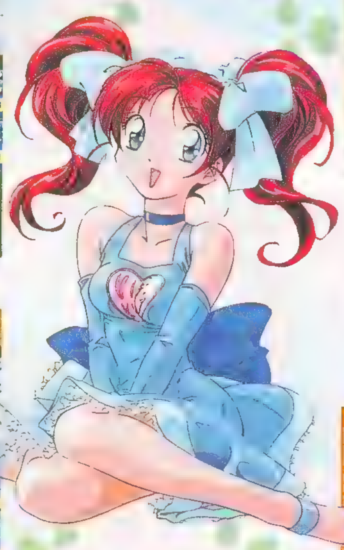
生年月日：8月8日生まれ　しし座　AB型
BWH：B92　W58　H85
出身地：横浜市



あどけないところが魅力の川原ひなチャン。



大きなリボンが似合っていてとてもカワイイよね。





川原ひな

（声：栗原みきこ）

天然ボケで他の女の子とは根本的にリズムが違うが、明るく元気で誰にでもよくなつく。

お茶の間のマスコット的な彼女は、少々ズッコケなところも人気が　本木奈々とは違うマルチタレント的アイドルで活躍中。

ゲーム中の舞台は写真撮影現場で対戦となっているぞ。

生年月日：3月3日生まれ　うお座　B型
BWH：B78　W56　H80
出身地：福岡県



コナミ株式会社

本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787

新次元の攻防、ここに出現！

3D-CG格闘技は、3次元の間合いを制した者が、勝利を掴む！

Virtua Fighter 3
Powered by Model3

Virtua Fighter 3™

バーチャファイター3
©SEGA 1993.1996



●毎秒100万ポリゴン表現が可能！
リアルタイム3D-CGボード「MODEL3」採用！

現実に限りなく近づいたビジュアル！顔の表情、水、砂、霧などの、細やかで美しいエフェクトを表現！

●E（Escape)ボタン（かわし）を追加の新システム！

今まで以上に本物の格闘技に近い駆け引きで、プレイヤーを魅了！

●シチュエーションに応じた
独自のゲーム性を生み出すステージ構成。

壁や堀・水辺・屋上等のステージ変化と、砂や水の抵抗、岩場などの高低差で闘いに新たなバリエーションを提供。





※画面は開発中のものです。

●「梅小路　葵」、「鷹嵐」のふたりの新キャラクターが登場！



速報

VF3マキシマムバトル 森永エンゼルカップ 開催決定!!



あの「AM2研」が君達に送る、もう一つの「VF3」。

AM2研オリジナル「VF3Tシャツ」登場！



●東京ジョイポリス／横浜ジョイポリス／市川ガルボ（千葉）／新潟ジョイポリス／大阪ATCガルボ／福岡ジョイポリス／ハイテクセガプライム（東京・渋谷）／心斎橋GIGO（大阪）／広島GIGO（広島）にて現在発売中！

●限定商品ですので、品切れの際はご了承ください。

●ラストブロンクステレカ（1種類）／ラストブロンクスTシャツ（1種類）／バーチャファイターキッズテレカ（1種類）／ソニックザファイターズテレカ（1種類）も現在好評発売中です。（こちらの商品も限定発売です）。

■お問い合わせ先：セガ・エンタープライゼス　AM施設グループ
新規営業事業部（Tel.03-5736-7832/Fax.03-5736-7844)

『VF3公式ガイドブック』発売決定！

※上記各店のほか、一部のセガ・アミューズメント施設にて、9月中旬に発売されます。（定価は1冊　1,000円／税込）

店舗大会　'96.10月上旬よりエントリー開始予定
第1回予選　'96.10月11日〜12月15日
第2回予選　'96.12月15日〜'97.1月15日
エリア大会　'97.1月19日〜1月26日
全国大会・国際大会　'97.2月15日・16日
（開催予定地により変更される場合があります。）

※エントリー者全員にVF3全技掲載オフィシャルコマンドブックをプレゼント！
※エントリーは、女性総合部門・男性部門［20歳未満クラス・20歳以上クラス］の3カテゴリーで受付。

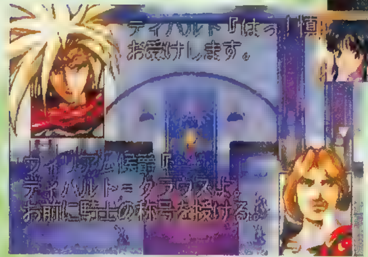
お問い合わせ先：（株）セガ・エンタープライゼス
営業事業本部［小薮］TEL.03-3743-7455
主催：（株）セガ・エンタープライゼス　　協賛：森永製菓株式会社

SEGA™
株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所　〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話 03（5736）7700（国内販売事業本部）


すべてはここから始まる
ゲーメストムックVol.46
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
ROUND 1 グラフィカルマニュアル
定価780円
絶賛発売中
K.O.F'96ファイターたちに贈る。
基本技、必殺技、超必殺技完全収録！
NEXT GAMEST MOOK
[ROUND2　テクニカルマニュアル]
対CPU戦、対人戦を完全攻略。
極めよ、己の
熱い血に導かれるままに。
予価1380円　10月下旬発売予定
[ROUND3　ファンブック]
K.O.F'96を支持するファンたちの
投稿を基に贈る、ファンブック。
君の想いを葉書に託せ。
予価1280円　11月下旬発売予定
©SNK 199

特別企画　秋の夜長はこのゲームをやれ！《SLG編》

ラングリッサーⅢ(SS)
ヒロインドリーム(PS)
提督の決断Ⅱ(PS／SS)
ウィングコマンダーⅢ(PS)
三国志Ⅴ(SS)ほか



▼ラングリッサーⅢ
©NCS



▲サクラ大戦
©SEGA ENTERPRISES LTD.1996©RED 1996

ハンパじゃないぜ！ 徹底大攻略!!

キミはもう手に入れたかい!?
サクラ大戦(SS)

PSでも健在、ペルソナ合体
女神異聞録～ペルソナ～(PS)

SSだけのオリジナルストーリー…
機動戦士ガンダム外伝Ⅰ(SS)

真・豪鬼でのCPU戦大攻略!!
ストリートファイターZERO2(PS／SS)

キャラ別徹底攻略で～い!!
ファイティングバイパーズ(SS)

あるのはただ、殺、殺、殺…
刻命館(PS)

さらなるスコアを目指して…
NiGHTS(SS)

※内容等は変更になる場合があります。

発売が待ち遠しい!!　新作速報!!

新スーパーロボット大戦(PS)
プリンセスメーカー・ゆめみる妖精(PS)
ワンダープロジェクトJ2(NINTENDO64)
ギャロップレーサー(PS)
伝説のオウガバトル(SS)
THE DEEP～失われた深海～(PS)

毎月第2・第4金曜日発売 Vol.22

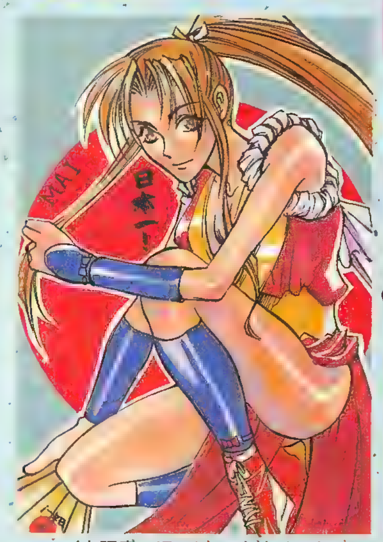
GAMEST EX

定価：480円
9月27日(金)発売

ワールドは投稿者(キミタチ)が創る!!

GAMEST WORLD

VOL.10 好評発売中！
AB判　540円



(大阪府　沢田ビンゴ(株)さん)

ワールド最新号は夏バテ吹き飛ばすスタミナ号！

どこよりも早い「夏コミ&同人誌特集」

●夏コミに行った人も、行けなかった人も、これを読んで夏コミ気分を満喫してね！何と夏コミ新刊の紹介もあるぞ！

■ゲーメストワールドでは、常時投稿を募集しています。あて先は下記まで。

あて先　〒101　東京都千代田区内神田　1-11-4藤吉ビル
(株)新声社　ゲーメストワールド「○○○」係

※○○○はコーナー名を書いてね。
※詳しくはゲーメストワールドを見てね。

VOL.11(9月25日発売)のワールドは「K.O.F.'96」特集なのだ！

ゲーメストムック絶賛発売中!!



GAMEST MOOK Vol,47
ギャルズアイランド ～スイートメモリー～

思い出をつくろうよ♡

■今注目のゲームギャル、一挙20人以上を紹介！ギャルズベスト10や、カプコンデザイナーインタビューなど、企画も充実しています。メーカー描き下ろしイラストも満載！！

定価:1,280円

お詫び：ギャルズアイランドP.73「メイキング・オブ・ギャルズアイランド」と、P.123「イラストギャルズベスト10」のページが逆になっていた事をお詫びいたします。



GAMEST MOOK Vol,41
野郎島 ゲームヒーローズコレクション

庵が、リュウが、閑丸があなたを待つ!!

■人気投票による男性キャラクターベスト30を始め、トップ10に入ったキャラクターの設定資料集、リュウ・ケン声優インタビュー、投稿イラスト、コスプレギャラリー他、企画ページも充実しています。

K.O.F.やストリートファイターZERO2,サムライスピリッツや鉄拳、バーチャのキャラクターがお待ちしております。

定価:1,280円



GAMEST MOOK Vol,39
SNK イラストレーションズ

SNKワールドの魅力を満載！

■SNKのゲーム一連の名作シリーズ「餓狼伝説」「龍虎の拳」「サムライスピリッツ」「K.O.F.」を始めとして、「アテナ」「怒」など往年のレトロゲームまで、SNKゲームのイラストを完全収録。もちろん最新作「K.O.F.'96」もバッチリ載っているので安心してくれ。デザイナーへのインタビューも含めて、重圧感溢れるこの一冊をぜひ！

定価:2,000円



GAMEST MOOK Vol,40
SNK設定原画コレクション

人気の高いSNKイラストを徹底解剖

■カラーイラストになるまでの１つの段階として設定原画というものがある。モノクロだからといってあなどってはいけない。イラスト化されなかった設定原画は山のようにあるのだ！この本はSNKゲームの設定原画、ラフスケッチを可能な限り収録。

中にはこの本でしか見れないものもあるだけに、極めて資料的価値の高い１冊だぞ！

定価:1,200円

ゲーメストEXシリーズ発売予定

STREET FIGHTER ZERO 2
セガ・サターン版 ストリートファイターZERO2

今､サターンで熱い闘いが甦る…

あの「ストリートファイターZERO2」がサターンで発売になる。これを記念して、ゲーメストEX編集部が熱い攻略本を発売するぞ。全キャラPhoto入り全技表はもとより、対CPU、対戦攻略も濃い内容で君をギャフンと言わせちゃうぞ！絶対に買ってね♡





人気シリーズ最新作､いよいよ登場！

ラングリッサーIII セガ・サターン版
LANGRISSER III

■人気シュミレーション「ラングリッサー」シリーズの最新作がサターンで登場だ！各シナリオ攻略はもちろん、新バトルシステムも分かりやすく解説しちゃうぞ！ラングリッサーファンなら絶対にかってね♡


燃えてるかい？
NEO GEO
The Future Is Now
SNK


アーケードの興奮が、はやくもネオジオCDに登場!
THE KING OF Fighters '96
ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」
'96年10月発売予定/価格 未定
ネオジオ版 '96年9月27日発売予定 /価格32,000円(税別)
©SNK 1996
◆インターネットでネオジオ最新情報 SNK ホームページ http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
■NEOGEOはSNKの商標です

CAPCOM

●日米ヒーロー夢の共演!!
ついに「X-MEN」キャラと
「ストリートファイター」キャラが激突!!

●2対2タッグが新しい!!
「ヴァリアブルヒーローバトル」システム!
思いのままに2人を操り、
相手チームをぶちのめせ!!

●ありとあらゆる行動が可能。
爽快なプレイアビリティを追及!
バトルフィールドを無尽に駆け抜けろ!!





＜カプコンソフト情報＞ 大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834 仙台／(022)214-6040
名古屋／(052)571-0493 松山／(0899)34-8786 福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト
October 10.15 1996
No.181
平成8年10月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第11巻第22号通巻第181号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料140円



雑誌22443-10／15 ©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan T1022443100559